

---

# **DOKUMEN TEKNIS**

# **UI/UX DESIGN**

---

**Smart English Adaptive Learning System**

## Daftar Isi

Daftar Isi.....	1
Daftar Gambar.....	2
A. Overview.....	7
B. Perencanaan dan Analisis Kebutuhan.....	7
C. Use Case Diagram.....	8
D. Mood Boards.....	10
E. Wireframe.....	11
F. Design System.....	35
G. Mockup.....	45
H. Prototype.....	115

## Daftar Gambar

Gambar 1. Website use case diagram.....	9
Gambar 2. Mobile use case diagram.....	10
Gambar 3. Website mood boards.....	11
Gambar 4. Mobile mood boards.....	11
Gambar 5. Sketsa awal.....	12
Gambar 6. Website wireframe halaman dashboard.....	13
Gambar 7. Website wireframe halaman exercises.....	13
Gambar 8. Website wireframe halaman levels.....	14
Gambar 9. Website wireframe halaman topics.....	15
Gambar 10. Website wireframe halaman subjects.....	15
Gambar 11. Website wireframe halaman monitoring.....	16
Gambar 12. Website wireframe halaman setting.....	16
Gambar 13. Website wireframe halaman change password.....	17
Gambar 14. Website wireframe halaman landing page.....	19
Gambar 15. Website wireframe halaman student sign up.....	20
Gambar 16. Website wireframe halaman log in.....	20
Gambar 17. Website wireframe halaman forgot password.....	21
Gambar 18. Website wireframe halaman new student home.....	21
Gambar 19. Website wireframe halaman student home.....	22
Gambar 20. Website wireframe halaman learning.....	23
Gambar 21. Website wireframe halaman topic.....	24
Gambar 22. Website wireframe halaman material.....	24
Gambar 23. Website wireframe halaman exercise.....	25
Gambar 24. Website wireframe halaman feedback.....	26
Gambar 25. Website wireframe halaman result.....	26
Gambar 26. Website wireframe halaman level list.....	27
Gambar 27. Website wireframe halaman teacher sign up.....	28
Gambar 28. Website wireframe halaman teacher home.....	28
Gambar 29. Mobile wireframe halaman onboarding.....	30
Gambar 30. Mobile wireframe halaman sign up.....	30
Gambar 31. Mobile wireframe halaman log in.....	31
Gambar 32. Mobile wireframe halaman home.....	31
Gambar 33. Mobile wireframe halaman learning.....	32
Gambar 34. Mobile wireframe halaman topic.....	32
Gambar 35. Mobile wireframe halaman material.....	33
Gambar 36. Mobile wireframe halaman exercise.....	33
Gambar 37. Mobile wireframe halaman result.....	34

Gambar 38. Mobile wireframe halaman level list.....	34
Gambar 39. Mobile wireframe halaman settings.....	35
Gambar 40. Font Inter.....	35
Gambar 41. Heading.....	36
Gambar 42. Body large.....	37
Gambar 43. Body medium.....	37
Gambar 44. Body small.....	38
Gambar 45. Body extra small.....	38
Gambar 46. Brand colors.....	39
Gambar 47. Border colors.....	40
Gambar 48. Text colors.....	40
Gambar 49. Surface colors.....	40
Gambar 50. Button colors.....	41
Gambar 51. Icon colors.....	41
Gambar 52. Logo SEALS.....	41
Gambar 53. Website 12 column grid.....	42
Gambar 54. Expanded sidebar grid.....	43
Gambar 55. Collapsed sidebar grid.....	43
Gambar 56. Mobile 5 column grid.....	44
Gambar 57. Contoh jenis ilustrasi.....	45
Gambar 58. Admin website mockup halaman home.....	46
Gambar 59. Admin website collapsed sidebar halaman home.....	46
Gambar 60. Admin website mockup halaman view students.....	47
Gambar 61. Admin website mockup halaman create student.....	47
Gambar 62. Data created dialog box.....	48
Gambar 63. Update student data modal.....	48
Gambar 64. Data updated dialog box.....	49
Gambar 65. Confirm delete data dialog box.....	49
Gambar 66. Data deleted dialog box.....	49
Gambar 67. Admin website mockup halaman view teachers.....	50
Gambar 68. Admin website mockup halaman create teacher.....	50
Gambar 69. Admin website mockup halaman view classes.....	51
Gambar 70. Assign student to class modal.....	51
Gambar 71. Admin website mockup halaman class details.....	52
Gambar 72. Admin website mockup halaman create class.....	52
Gambar 73. Admin website mockup halaman view sections.....	53
Gambar 74. Admin website mockup halaman create section.....	53
Gambar 75. Admin website mockup halaman view topics.....	54
Gambar 76. Admin website mockup halaman create topic.....	54
Gambar 77. Admin website mockup halaman view materials.....	55



Gambar 78. Admin website mockup halaman update material.....	55
Gambar 79. Admin website mockup halaman view exercises.....	56
Gambar 80. Admin website mockup halaman update exercises.....	56
Gambar 81. Multiple choice modal.....	57
Gambar 82. True false modal.....	57
Gambar 83. Matching pairs modal.....	58
Gambar 84. Admin website mockup halaman update questions.....	58
Gambar 85. Admin website mockup halaman student progress.....	59
Gambar 86. Admin website mockup halaman student details.....	59
Gambar 87. Download dialog box.....	60
Gambar 88. Admin website mockup halaman class progress.....	60
Gambar 89. Admin website mockup halaman issue reports.....	61
Gambar 90. Admin website mockup halaman settings.....	61
Gambar 91. Profile updated dialog box.....	62
Gambar 92. Admin website mockup halaman change password.....	62
Gambar 93. Password updated dialog box.....	63
Gambar 94. Header dropdown.....	63
Gambar 95. Logout dialog box.....	63
Gambar 96. Student website mockup halaman landing page.....	65
Gambar 97. Student website mockup halaman sign up.....	66
Gambar 98. Verification dialog box.....	66
Gambar 99. Student website mockup halaman login.....	67
Gambar 100. Student website mockup halaman forgot password.....	67
Gambar 101. Email check dialog box.....	68
Gambar 102. Student website mockup halaman reset password.....	68
Gambar 103. Password reset dialog box.....	69
Gambar 104. Student website mockup halaman new home.....	69
Gambar 105. Student website collapsed sidebar mockup.....	70
Gambar 106. Student website mockup halaman home.....	70
Gambar 107. Student website mockup halaman learning.....	71
Gambar 108. Student website mockup halaman topic.....	71
Gambar 109. Student website mockup halaman level list.....	72
Gambar 110. Student website mockup halaman audio material.....	73
Gambar 111. Student website mockup halaman image material.....	73
Gambar 112. Student website mockup halaman text material.....	74
Gambar 113. Student website mockup halaman video material.....	74
Gambar 114. Student website mockup halaman multiple choice.....	75
Gambar 115. Student website mockup halaman true false.....	75
Gambar 116. Student website mockup halaman default matching pairs.....	76
Gambar 117. Student website mockup halaman first matching pair.....	76

Gambar 118. Student website mockup halaman matching pairs.....	77
Gambar 119. Student website mockup halaman submit exercise.....	77
Gambar 120. Incomplete dialog box.....	78
Gambar 121. Submission dialog box.....	78
Gambar 122. Student website mockup halaman jump level result.....	79
Gambar 123. Student website mockup halaman level down result.....	79
Gambar 124. Student website mockup halaman stay level result.....	80
Gambar 125. Student website mockup halaman complete level result.....	80
Gambar 126. Feedback modal.....	81
Gambar 127. Feedback dialog box.....	81
Gambar 128. Student website mockup halaman new history.....	82
Gambar 129. Student website mockup halaman history.....	82
Gambar 130. Student website mockup halaman history with filter.....	83
Gambar 131. Teacher’s feedback modal.....	83
Gambar 132. Report modal.....	84
Gambar 133. Report dialog box.....	84
Gambar 134. Student website mockup halaman setting.....	85
Gambar 135. Teacher website mockup halaman sign up.....	86
Gambar 136. Teacher website mockup halaman home.....	86
Gambar 137. Teacher website mockup halaman new class management.....	87
Gambar 138. Teacher website mockup halaman assign student to class.....	87
Gambar 139. Teacher website mockup halaman class management.....	88
Gambar 140. Teacher website mockup halaman class details.....	88
Gambar 141. Teacher website mockup halaman monitoring.....	89
Gambar 142. Teacher website mockup halaman monitoring details.....	89
Gambar 143. Teacher feedback modal.....	90
Gambar 144. Teacher website mockup halaman setting.....	90
Gambar 145. Mobile mockup splash screen.....	91
Gambar 146. Mobile mockup halaman get started.....	92
Gambar 147. Mobile mockup halaman onboarding.....	92
Gambar 148. Mobile mockup halaman sign up.....	93
Gambar 149. Mobile mockup halaman login.....	94
Gambar 150. Mobile mockup halaman forgot password.....	94
Gambar 151. Mobile mockup halaman reset password.....	95
Gambar 152. Mobile mockup halaman home.....	96
Gambar 153. Mobile mockup halaman learning.....	97
Gambar 154. Mobile mockup halaman topic.....	97
Gambar 155. Mobile mockup halaman level list.....	98
Gambar 156. Mobile mockup halaman audio material.....	99
Gambar 157. Mobile mockup halaman image material.....	99

Gambar 158. Mobile mockup halaman text material.....	100
Gambar 159. Mobile mockup halaman video material.....	101
Gambar 160. Mobile mockup halaman multiple choice.....	102
Gambar 161. Mobile mockup halaman true false.....	102
Gambar 162. Mobile mockup halaman default matching pairs.....	103
Gambar 163. Mobile mockup halaman first matching pair.....	104
Gambar 164. Mobile mockup halaman matching pairs.....	105
Gambar 165. Instructions dialog box.....	105
Gambar 166. Progress bottom sheet.....	105
Gambar 167. Mobile mockup halaman submit exercise.....	106
Gambar 168. Mobile mockup halaman jump level result.....	107
Gambar 169. Mobile mockup halaman down level result.....	107
Gambar 170. Mobile mockup halaman stay level result.....	108
Gambar 171. Mobile mockup halaman complete result.....	109
Gambar 172. Mobile mockup halaman feedback.....	110
Gambar 173. Mobile mockup halaman review.....	110
Gambar 174. Mobile mockup halaman new history.....	111
Gambar 175. Mobile mockup halaman history.....	112
Gambar 176. Mobile mockup halaman settings.....	113
Gambar 177. Mobile mockup halaman edit profile.....	114
Gambar 178. Mobile mockup halaman report.....	115
Gambar 179. SEALS prototype.....	115

## A. Overview

SEALS adalah sebuah aplikasi pembelajaran bahasa Inggris adaptif yang dirancang khusus untuk siswa SMK Pariwisata dan Bisnis. Aplikasi ini dikembangkan untuk menyediakan pengalaman belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa, memanfaatkan teknologi *adaptive learning*. Dengan SEALS, siswa dapat mengakses konten belajar yang relevan dengan industri pariwisata dan bisnis, melalui perangkat *web* maupun *mobile*.

Aplikasi SEALS memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan memilih *section* dan *topic* yang sesuai dengan minat dan tingkat kemampuan mereka. Berdasarkan hasil *pretest*, sistem akan menempatkan siswa pada level yang tepat, dan secara otomatis menyesuaikan materi pembelajaran yang sesuai dengan hasil tersebut. SEALS juga menyediakan berbagai fitur interaktif seperti latihan soal dan ujian untuk mengukur kemajuan belajar siswa.

Aplikasi SEALS memiliki fungsi manajemen bagi *admin* dan guru untuk mengelola data siswa, materi pembelajaran, serta memantau kemajuan belajar siswa melalui laporan dalam bentuk tabel. *Admin* memiliki kontrol penuh atas sistem, termasuk kemampuan untuk mengelola data guru, siswa, *section*, *topic*, dan pengaturan *rule adaptive learning*.

SEALS diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar bahasa Inggris dan membantu mereka mencapai kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan industri pariwisata dan bisnis, dengan memberikan fleksibilitas dalam metode pembelajaran yang dapat diakses di mana pun dan kapan pun.

## B. Perencanaan dan Analisis Kebutuhan

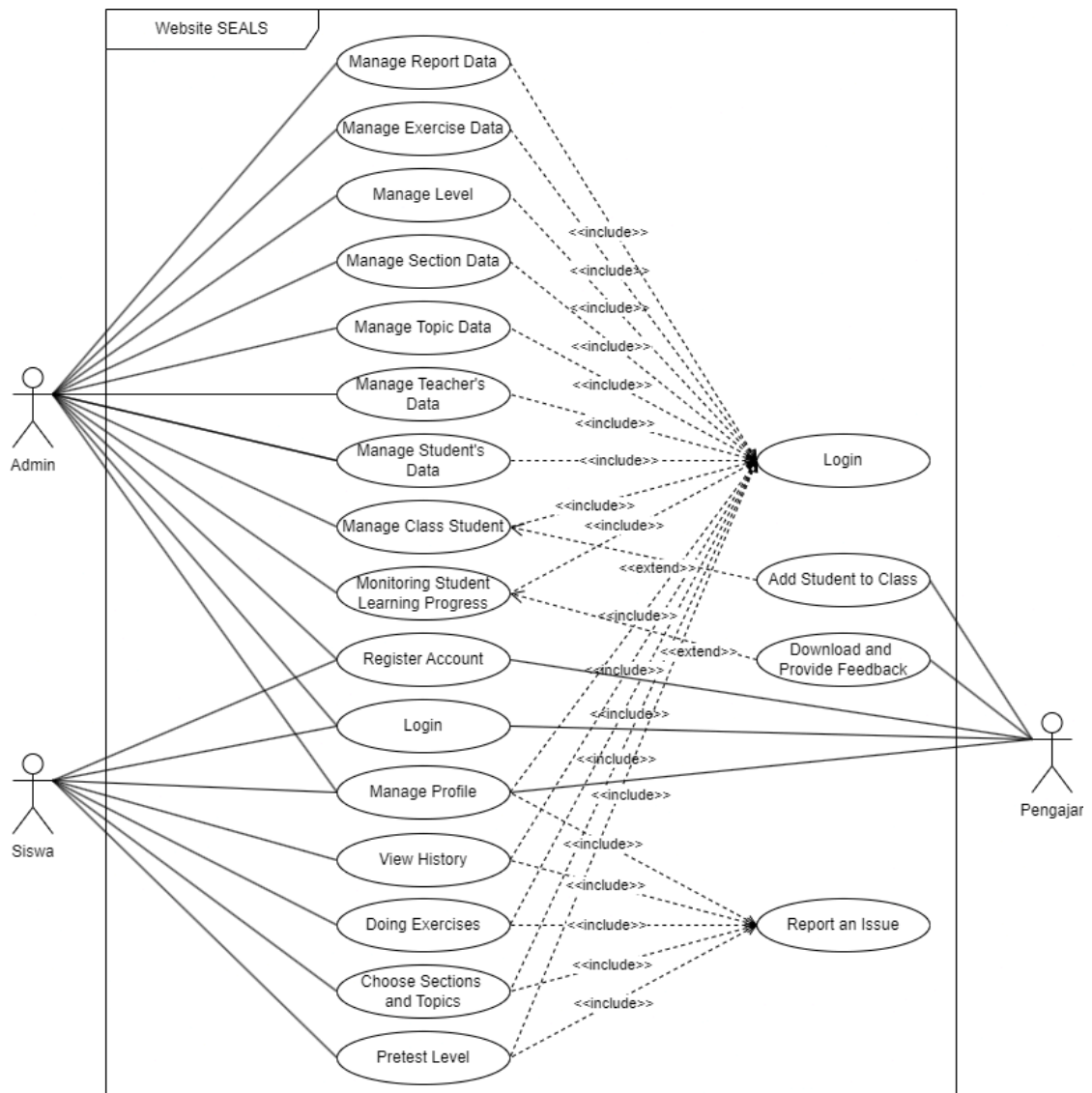
Dalam tahap desain dibutuhkan antarmuka berbasis *web* dan *mobile* dengan fokus pada pengalaman pengguna yang optimal. Desain UI dirancang agar menarik secara visual dan mudah digunakan, menyesuaikan dengan karakteristik siswa SMK, serta memilih skema warna yang sesuai dengan jurusan industri pariwisata dan bisnis. Tipografi dipilih agar mudah dibaca, dengan penambahan elemen visual seperti gambar dan ilustrasi yang relevan. Desain ini dioptimalkan untuk tampil dengan baik

di layar *web* dan *mobile*, serta diuji untuk memastikan kemudahan penggunaannya oleh siswa SMK.

Sementara itu, dalam desain UX, alur interaksi pengguna diatur agar navigasi aplikasi menjadi lebih mudah dan memberikan panduan yang jelas. Fitur tambahan seperti personalisasi, gamifikasi, dan elemen interaktif dimasukkan untuk mendukung pembelajaran pengguna dengan lebih efektif. Hasil dari proses ini meliputi *prototype* UI/UX aplikasi, panduan visual, dan dokumentasi alur interaksi pengguna.

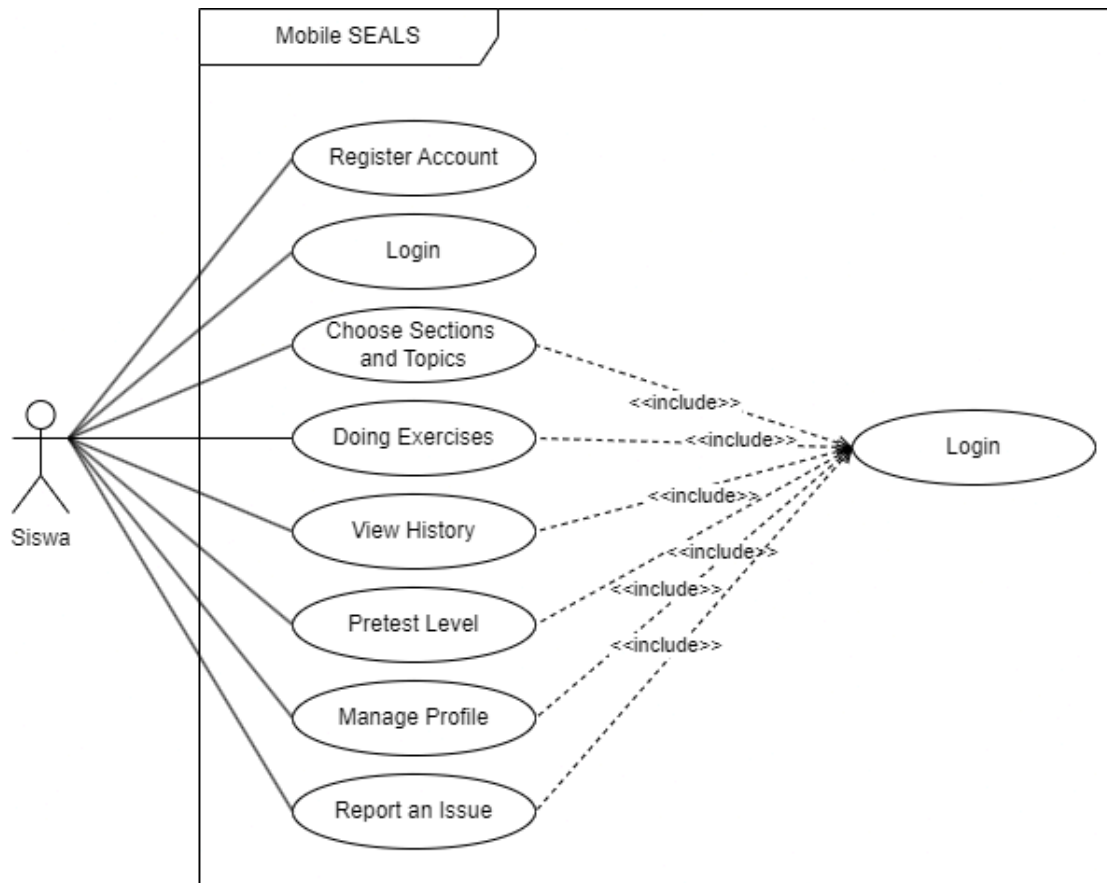
### **C. Use Case Diagram**

*Website SEALS* mendukung tiga *role user* yang di antaranya adalah *admin*, pengajar, dan siswa sesuai yang sudah digambarkan pada diagram di bawah ini. *Admin* dapat mengelola berbagai data, mulai dari *user* yaitu pengajar dan siswa, serta menambahkan bahan pembelajaran dan latihan. Pengajar bisa menambah siswa ke kelas, memantau progres belajar siswa, dan memberikan umpan balik. Sedangkan siswa dapat belajar sesuai yang diinginkan, mengerjakan soal, melihat *history* pengerjaan latihan, dan juga melaporkan masalah.



Gambar 1. Website use case diagram

Sementara itu, pada *mobile* hanya *role* siswa yang akan bisa menggunakan aplikasi. Jadi, aktivitasnya kurang lebih sama seperti yang telah tercantum di *use case diagram* bagian *website* untuk *role* siswa.

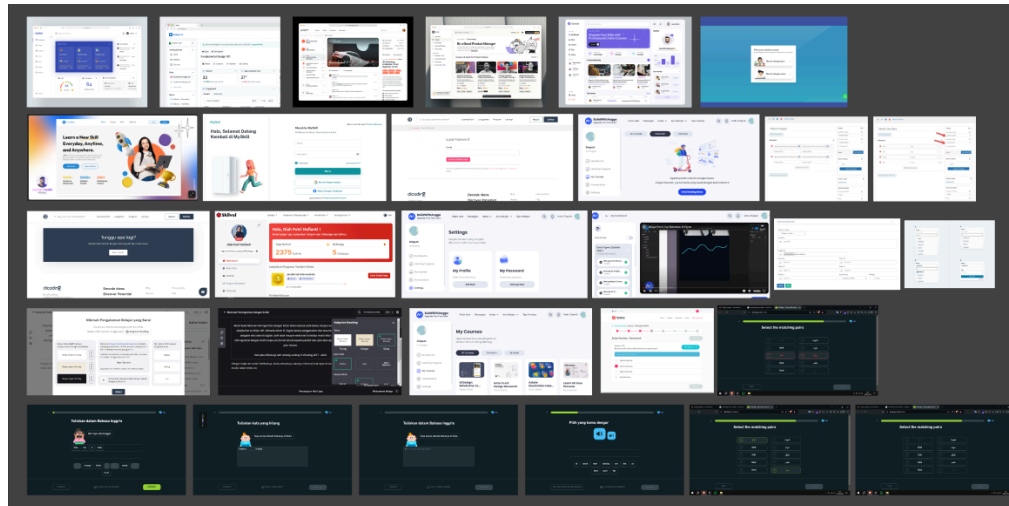


Gambar 2. *Mobile use case diagram*

#### D. *Mood Boards*

*Mood boards* adalah kumpulan referensi desain yang memiliki tema serupa dengan sistem atau proyek yang sedang dikerjakan. Karena SEALS merupakan proyek yang berfokus pada pembelajaran, penulis mengumpulkan beberapa tampilan dari *platform* kursus *online* dan aplikasi serupa, seperti Duolingo, Dicoding, Skilvul, dan lainnya.

- *Website*



Gambar 3. *Website mood boards*

- **Mobile**

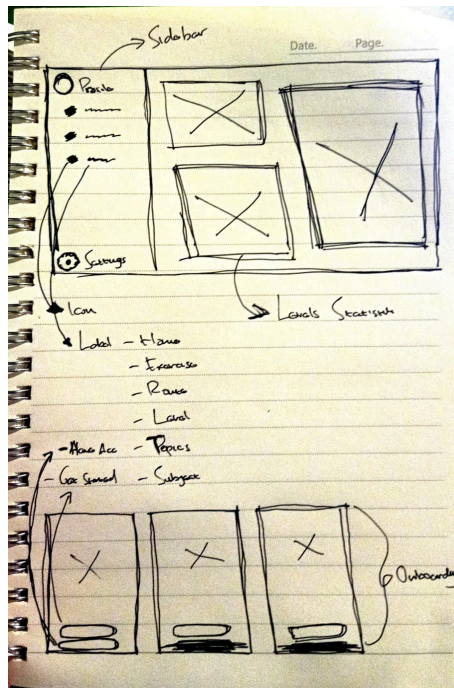


Gambar 4. *Mobile mood boards*

### E. *Wireframe*

*Wireframe* adalah sebuah kerangka dasar atau sketsa awal yang dibuat sebelum menentukan tampilan akhir, berfungsi sebagai panduan untuk menyusun tata letak. Pada tahap ini, tidak ada penggunaan warna, fokus sepenuhnya pada mengatur *layout*. Berikut adalah konsep awal yang telah disusun oleh mitra.





Gambar 5. Sketsa awal

Selanjutnya, *wireframe* yang lebih lengkap akan dikembangkan dengan menggunakan aplikasi desain Figma untuk membuat halaman-halaman lainnya.

- **Website**

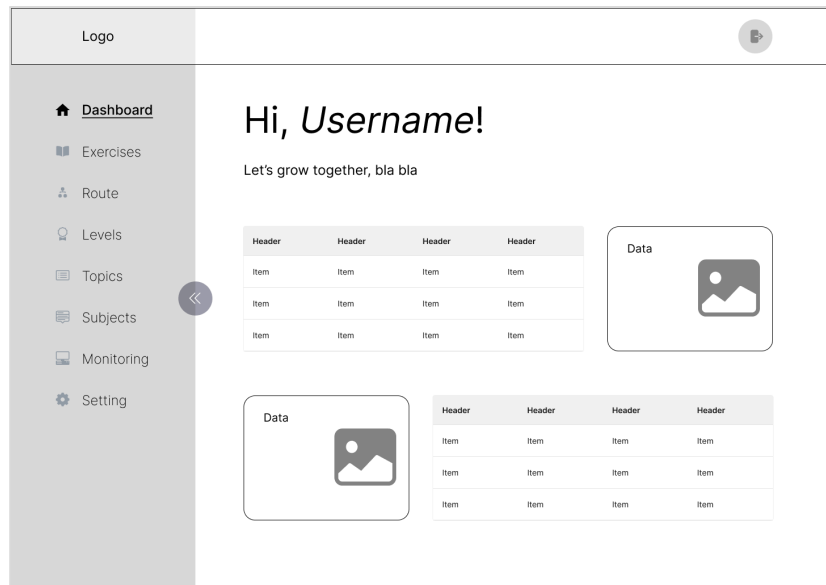
Berdasarkan *use case diagram* yang telah dibuat, perancangan *website* ini mencakup tiga *role*, yaitu *admin*, *student*, dan *teacher*. Oleh karena itu, penulis menyusun *wireframe* yang mencakup fitur-fitur yang akan diimplementasikan untuk masing-masing *role*.

- 1) *Admin*

Menu-menu yang dapat diakses dan digunakan oleh *admin* meliputi:

- a) *Dashboard*

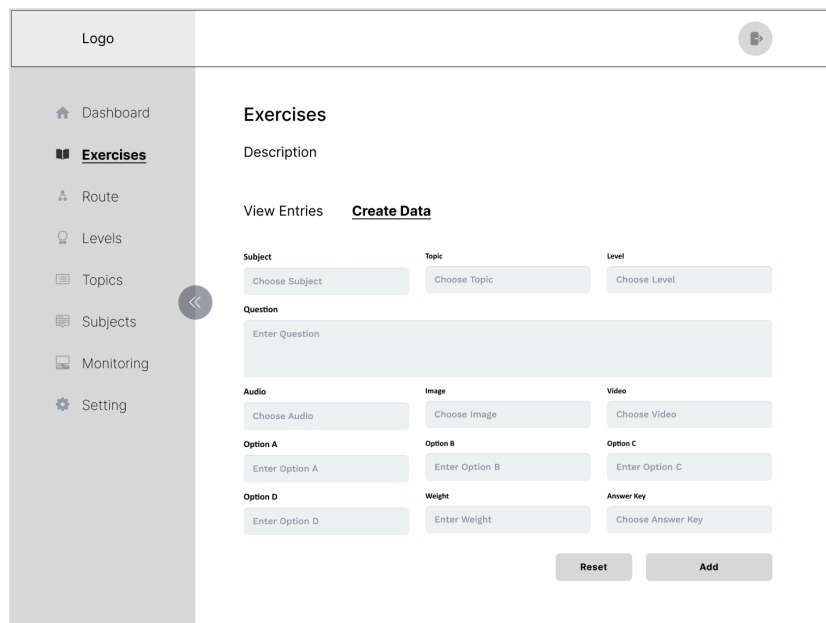
Seperti halnya halaman *dashboard* pada umumnya untuk *admin*, rencananya akan menampilkan data dan tabel yang menyoroti informasi penting yang harus diketahui oleh *admin*. Detail lebih lanjut mengenai tampilannya akan dijelaskan pada bagian *mockup*.



Gambar 6. Website wireframe halaman dashboard

b) *Exercises*

Di bagian *admin*, fokus utama adalah penginputan data, di mana pada halaman *exercises* ini, *admin* dapat menambahkan soal latihan dengan berbagai *field* seperti *subject*, *topic*, level, pertanyaan, pilihan jawaban, serta opsi media lain yakni audio, gambar, maupun video.



Gambar 7. Website wireframe halaman exercises

c) *Levels*

Halaman *levels* ini sebenarnya digunakan untuk menambah konten materi yang akan dipelajari siswa sebelum mengerjakan latihan. Pada *mockup* yang akan datang, nama halaman ini akan diubah menjadi *materials* agar lebih jelas.

The wireframe shows a sidebar on the left with a 'Logo' at the top and navigation items: Dashboard, Exercises, Route, Levels (highlighted), Topics, Subjects, Monitoring, and Setting. The main content area is titled 'Levels' and includes a 'Description' field. Below this are two tabs: 'View Entries' and 'Create Data'. The 'Create Data' tab is active and contains several form fields: 'Subject' (Choose Subject), 'Topic' (Choose Topic), and 'Level' (Choose Level). Below these is a 'Content Material' section with a text input field labeled 'Enter Content Material'. At the bottom of the form are three more fields: 'Audio' (Choose Audio), 'Image' (Choose Image), and 'Video' (Choose Video). Finally, there are 'Reset' and 'Add' buttons at the bottom right.

Gambar 8. Website wireframe halaman *levels*

d) *Topics*

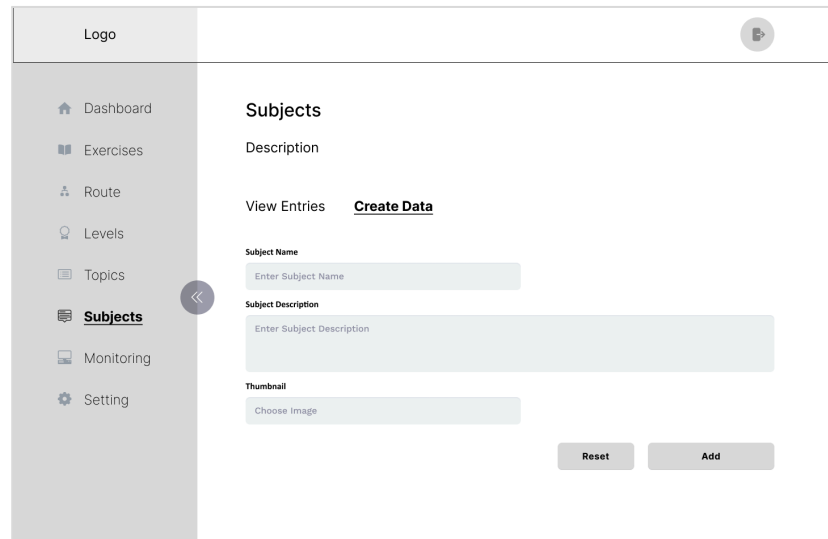
Pada halaman *topics* digunakan menginput topik yang berada di dalam subjek tertentu, dengan termasuk di dalamnya adalah *field* nama, deskripsi, dan gambar.

The wireframe shows a sidebar on the left with a 'Logo' at the top and navigation items: Dashboard, Exercises, Route, Levels, Topics (highlighted), Subjects, Monitoring, and Setting. The main content area is titled 'Topics' and includes a 'Description' field. Below this are two tabs: 'View Entries' and 'Create Data'. The 'Create Data' tab is active and contains several form fields: 'Subject' (Choose Subject), 'Topic Name' (Enter Topic Name), 'Topic Description' (Enter Topic Description), and 'Thumbnail' (Choose Image). Finally, there are 'Reset' and 'Add' buttons at the bottom right.

Gambar 9. Website wireframe halaman topics

e) *Subjects*

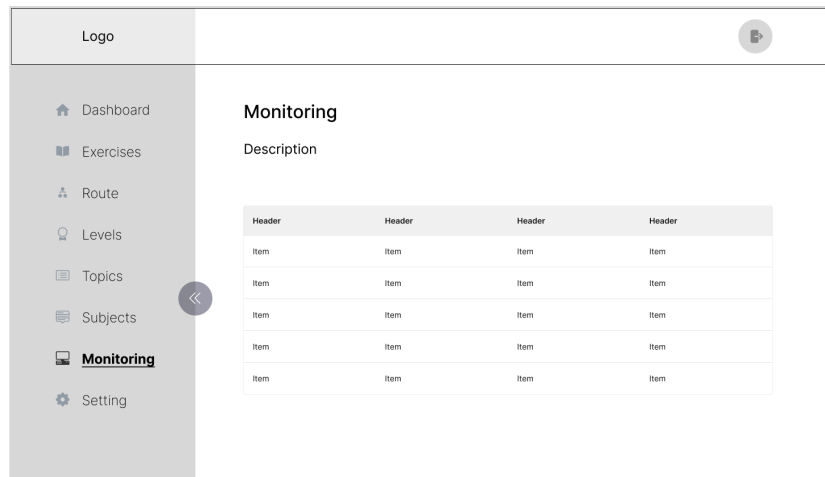
*Wireframe* ini menampilkan halaman *subjects* yang digunakan untuk mengelola subjek. Pada tahap *mockup*, *subjects* ini nanti akan diganti penyebutannya menjadi *section* untuk penyesuaian dengan yang lainnya.



Gambar 10. Website wireframe halaman subjects

f) *Monitoring*

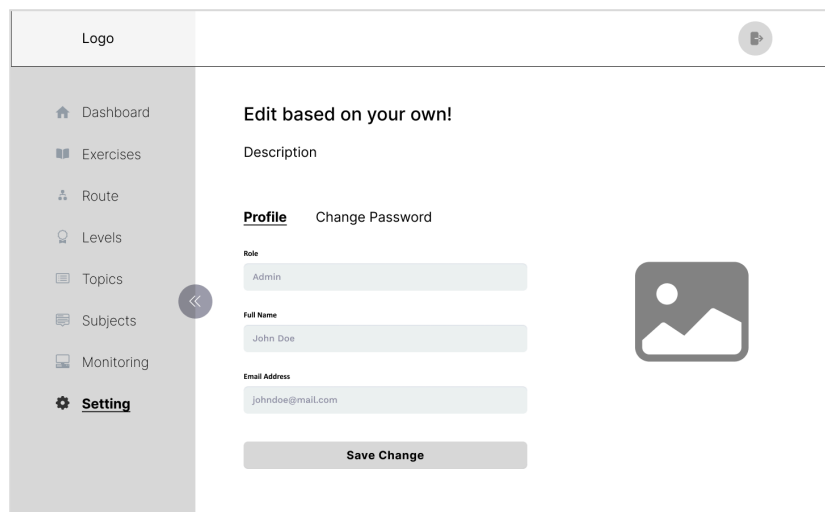
Halaman *monitoring* dirancang untuk melihat perkembangan belajar siswa. *Admin* dapat memantau topik-topik yang telah dikerjakan siswa, termasuk melihat *score* atau nilai yang diperoleh pada setiap *exercise* yang disajikan berupa tabel.



Gambar 11. *Website wireframe* halaman *monitoring*

g) *Setting*

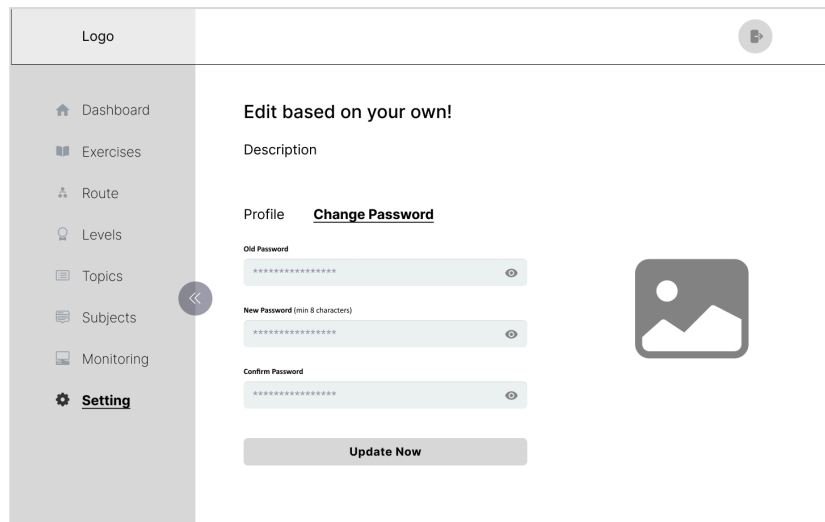
Selain untuk keperluan pembelajaran, *admin* juga dapat menyunting data profil seperti nama dan *email* yang digunakan untuk akun yang dimiliki.



Gambar 12. *Website wireframe* halaman *setting*

h) *Change Password*

Di samping *tab edit profile*, *admin* juga dapat mengubah kata sandi akunnya dengan memasukkan kata sandi lama, kata sandi baru, lalu konfirmasi kata sandi baru.



Gambar 13. *Website wireframe* halaman *change password*

## 2) *Student*

Nantinya, siswa memiliki akses ke SEALS bisa melalui *website* maupun perangkat *mobile*. Desain rancangan *website*-nya sendiri akan dijabarkan secara detail dalam rincian berikut:

### a) *Landing Page*

Untuk halaman yang tampil pertama kali saat pengguna mengakses *website*, yakni *landing page* akan terdiri dari *hero section*, informasi tentang apa itu SEALS, fitur-fitur yang ditawarkan, serta *button call-to-action* (CTA).

Logo

## Headline

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt.

Log In

Sign Up



## What is Adaptive Learning?

Description

## Features Section for You

Description



Description



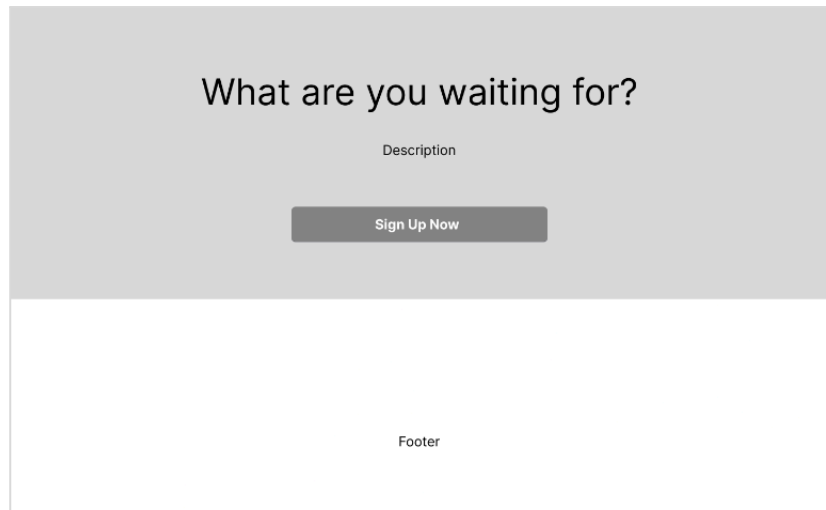
Description



Description



Description



Gambar 14. Website wireframe halaman landing page

b) *Sign Up*

Halaman ini memiliki dua bagian utama, dengan ilustrasi di sebelah kiri dan *form* pendaftaran akun di sebelah kanan. Registrasi memungkinkan pengguna untuk mendaftar sebagai siswa atau guru. Jika pendaftar adalah siswa, maka *field* NISN yang muncul dan harus diisi sebagai bagian dari proses pendaftaran.



Gambar 15. *Website wireframe* halaman *student sign up*

c) *Log In*

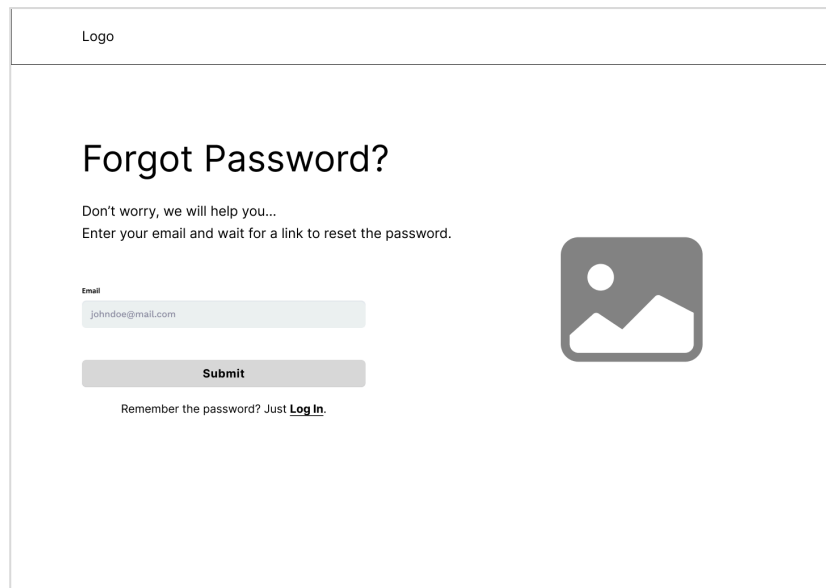
Untuk mengakses sistem, pengguna harus *log in* terlebih dahulu setelah memiliki akun. Cukup masukkan *email* dan kata sandi yang benar. Jika pengguna lupa kata sandi, terdapat fitur untuk melakukan *reset* kata sandi.

The wireframe shows a login interface. On the left, a grey sidebar area contains a 'Logo' placeholder at the top, followed by the text 'Welcome back!' and 'Description'. Below this is a placeholder for a user profile picture. The main content area on the right is white and titled 'Log In'. It features an 'Email Address' input field with the example 'johndoe@mail.com', a 'Password' input field with masked characters and a visibility toggle, a 'Remember me' checkbox, a 'Log In' button, a link 'Haven't joined us yet? Sign Up first.', and a link 'Forgot password?'.

Gambar 16. *Website wireframe* halaman *log in*

d) *Forgot Password*

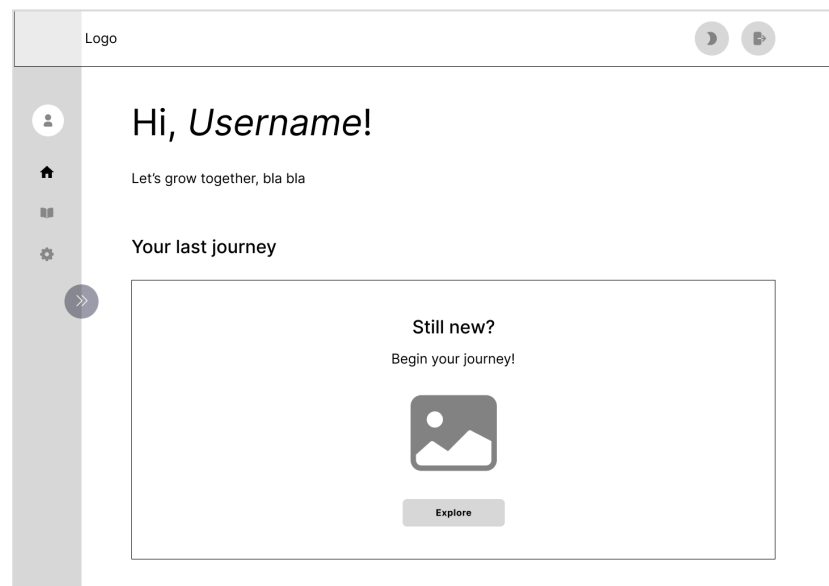
Di halaman ini, pengguna cukup memasukkan *email* yang terdaftar, kemudian sistem akan mengirimkan tautan untuk mengatur ulang kata sandi.



Gambar 17. *Website wireframe* halaman *forgot password*

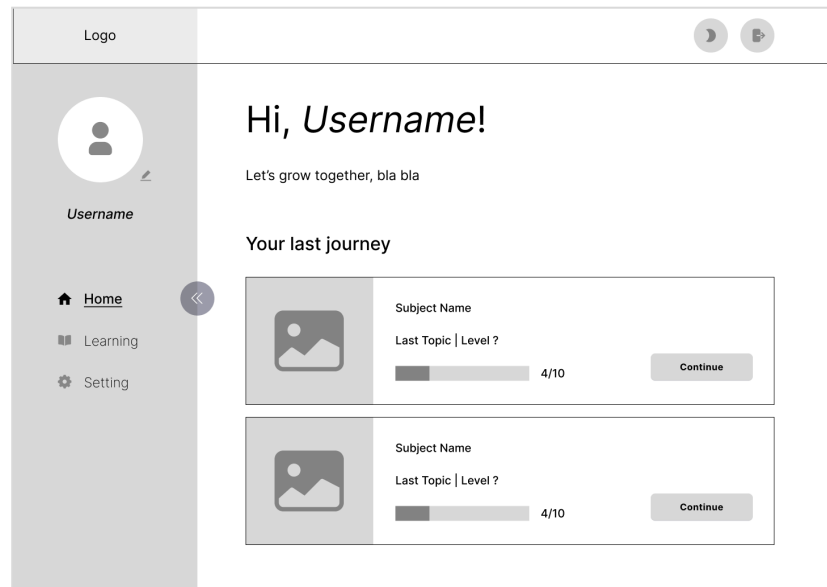
e) *Home*

Setelah berhasil masuk, siswa disambut dengan sapaan personal dengan *username* serta informasi pembelajaran terakhir mereka dalam sistem. Bagi pengguna baru, terdapat bagian untuk memulai perjalanan belajar dengan *button explore*.



Gambar 18. *Website wireframe* halaman *new student home*

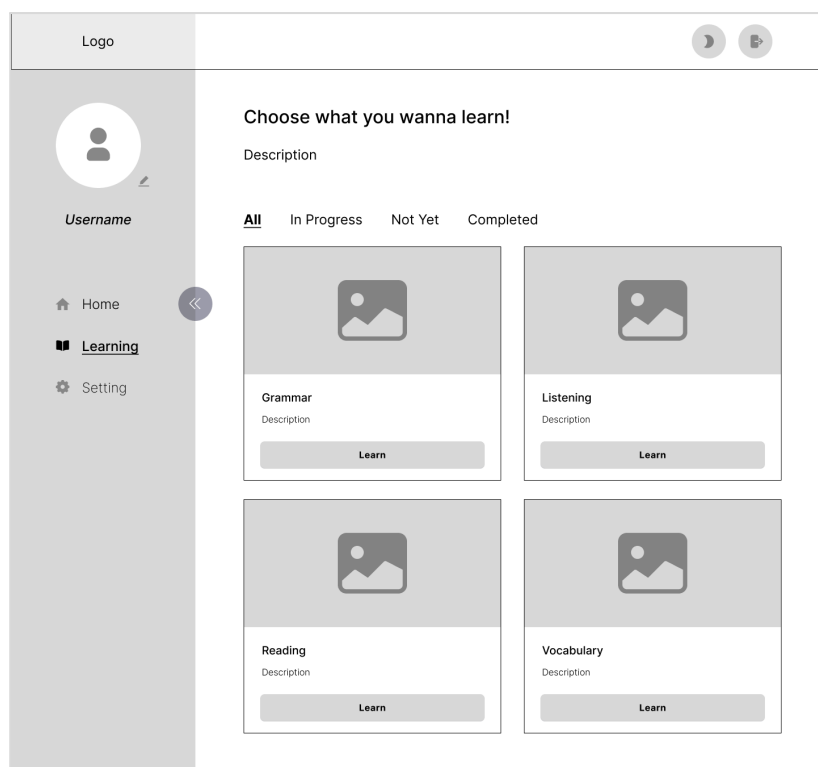
Untuk siswa yang sudah memulai pengerjaan latihan, maka *last journey* memperlihatkan progres terakhir pada suatu subjek, termasuk topik dan level terakhir yang telah dicapai.



Gambar 19. *Website wireframe* halaman *student home*

f) *Learning*

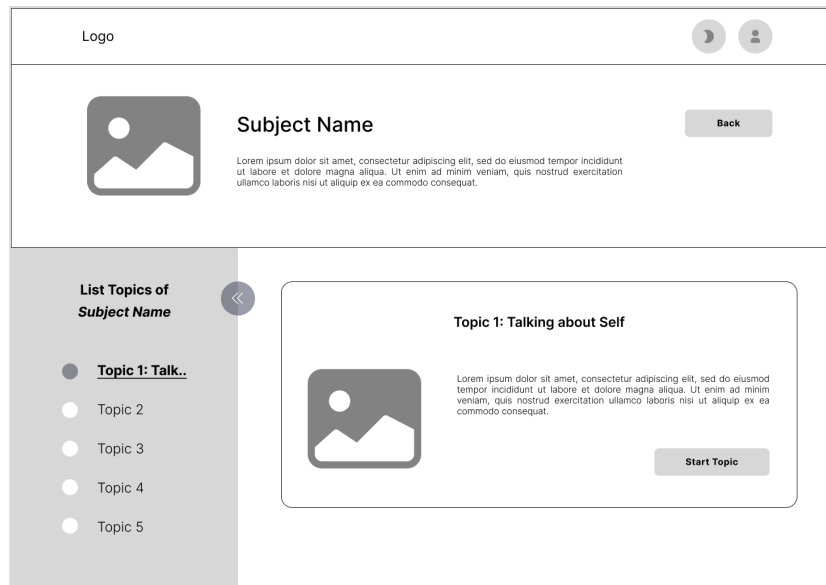
Pada menu *learning*, rancangan awal menampilkan subjek pembelajaran yang telah ditetapkan. Lalu, terdapat *tab* yang memungkinkan siswa untuk melihat subjek yang sedang dipelajari, yang belum dimulai, maupun yang terselesaikan.



Gambar 20. Website wireframe halaman learning

g) *Topic*

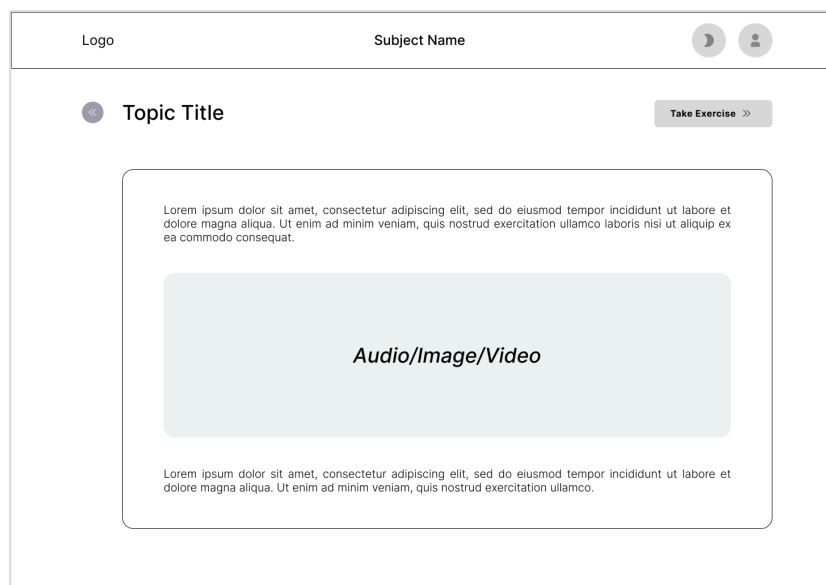
Pada bagian *topic* ini, terdapat tiga *layout* utama. Bagian pertama, di bagian atas, berfungsi untuk memberikan penjabaran umum mengenai subjek pembelajaran. Bagian kedua adalah *sidebar* di sebelah kiri yang berisi daftar topik-topik yang dapat dipilih oleh siswa. Bagian ketiga, di sisi kanan, menampilkan detail informasi dari topik yang dipilih dari daftar di *sidebar*.



Gambar 21. Website wireframe halaman topic

#### h) Material

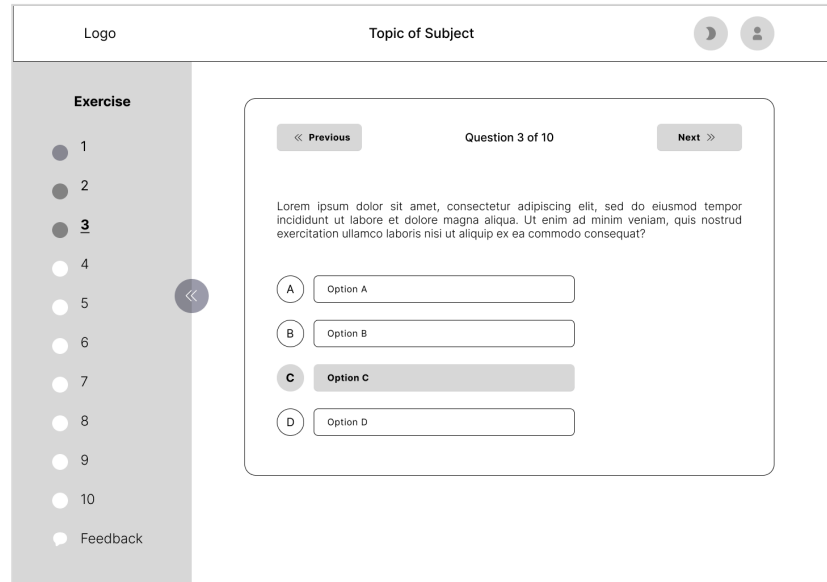
Halaman ini menyediakan materi sebelum siswa mengerjakan *pretest* atau *exercise*. Materi tersebut dapat diisi hanya *text* saja, maupun dikombinasikan dengan audio, *image*, atau juga video.



Gambar 22. Website wireframe halaman material

#### i) Exercise

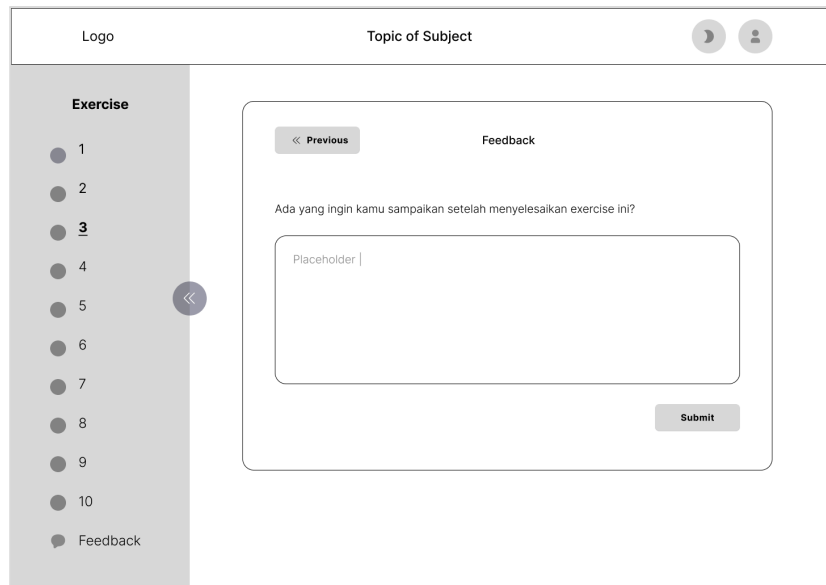
Ketika mengerjakan *exercise*, terdapat sebuah *sidebar* di sisi kiri yang berfungsi menampilkan nomor soal yang ada, sehingga memudahkan siswa untuk melihat progres pengerjaan soal secara jelas.



Gambar 23. *Website wireframe* halaman *exercise*

j) *Feedback*

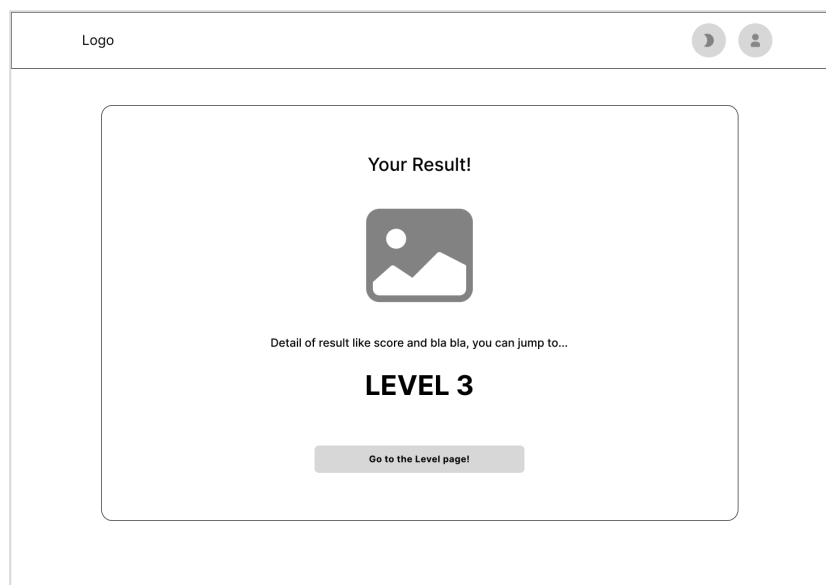
Awalnya, rencana penempatan *feedback* ada pada sebelum mengirimkan semua soal *exercise* yang telah dikerjakan, sehingga memberikan *feedback* menjadi wajib diisi. Jadi, tanpa *feedback*, *exercise* tidak bisa diselesaikan. Namun, proses ini akan diubah pada *mockup*.



Gambar 24. *Website wireframe* halaman *feedback*

k) *Result*

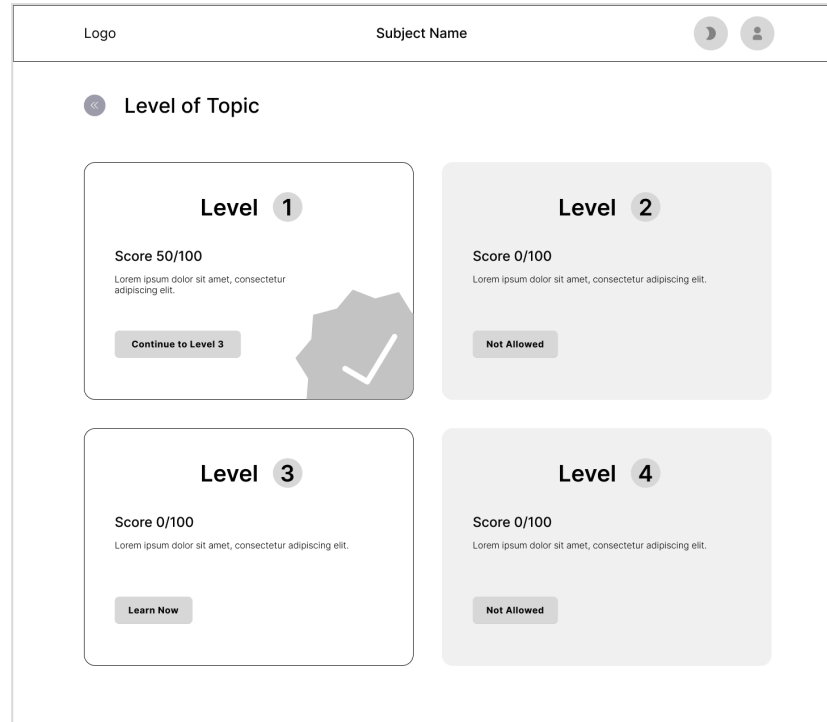
Setelah menekan *button submit* pada *exercise*, hasil skor akan ditampilkan bersama informasi level berikutnya. Pada tahap ini, siswa bisa naik level, turun, atau tetap di level yang sama.



Gambar 25. *Website wireframe* halaman *result*

l) *Level*

Alur awalnya, siswa harus mengerjakan *pretest* pada topik baru, kemudian setelah selesai, akan muncul halaman *level list*. Pada saat awal perancangan *wireframe*, level 1 setara dengan level *pretest* dan total level hanya ada 5. Namun, alur ini akan berubah ke depannya.



Gambar 26. Website wireframe halaman *level list*

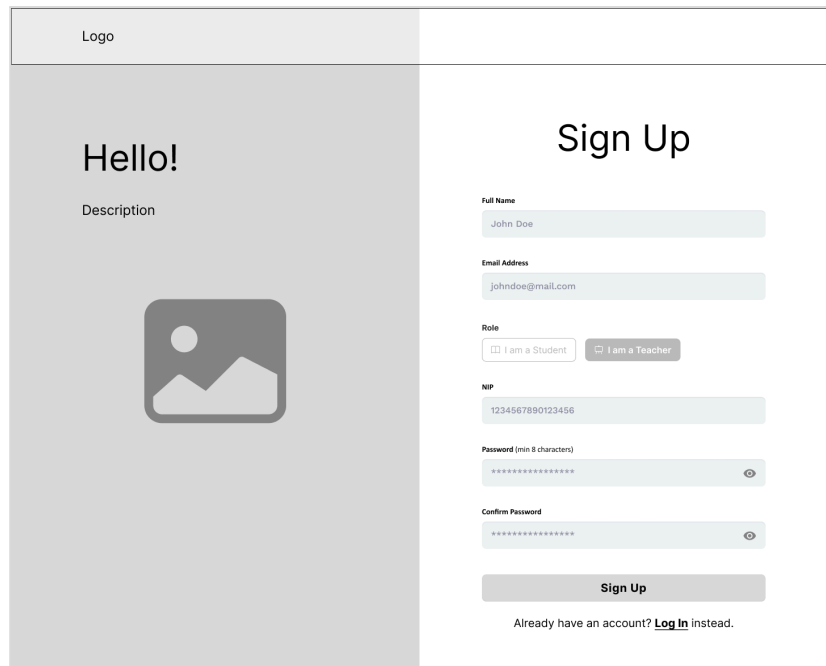
### 3) *Teacher*

Fitur yang dirancang untuk guru hampir serupa dengan yang tersedia untuk *admin*, seperti mengelola kelas dan *monitoring* progres pembelajaran siswanya, berikut penjabarannya:

#### a) *Sign Up*

Halaman registrasi untuk guru sama dengan halaman *sign up* untuk siswa. Perbedaannya terletak pada pengisian NIP yang wajib diisi ketika mendaftar sebagai guru. Jadi, saat memilih peran sebagai guru atau siswa, formulir pendaftaran akan menyesuaikan dengan *role* yang dipilih.

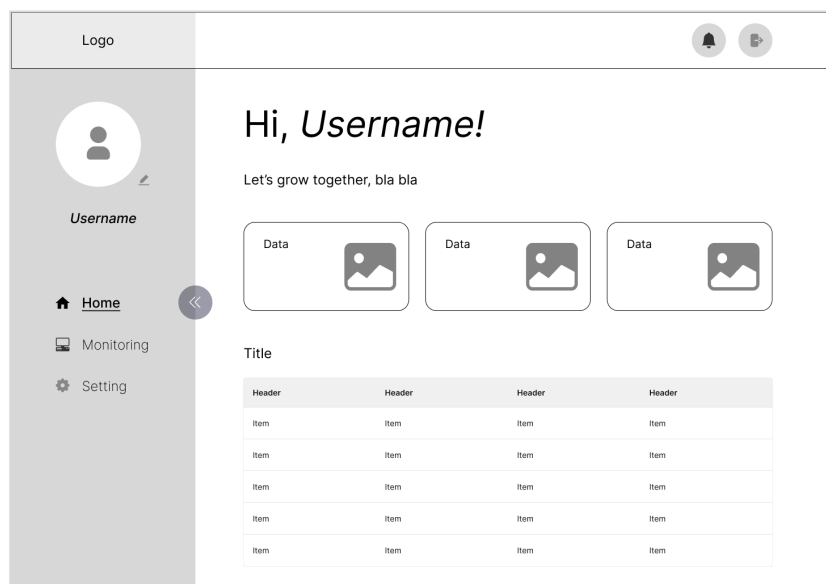




Gambar 27. Website wireframe halaman *teacher sign up*

b) *Home*

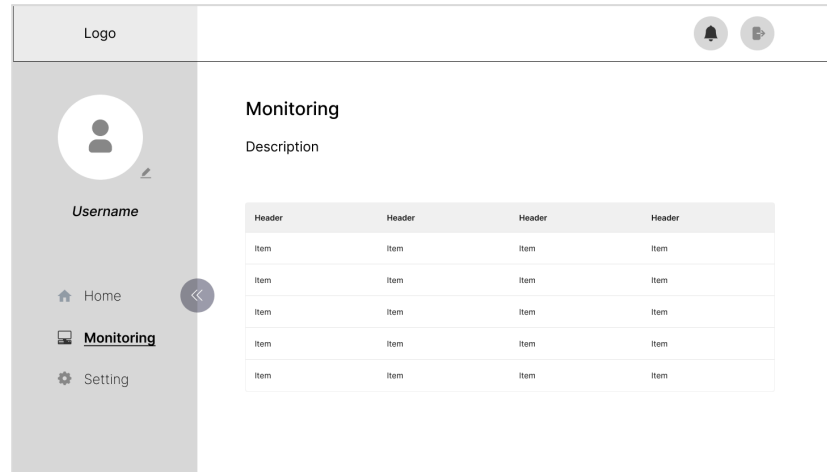
Setelah berhasil *login* dengan akun guru, tampilan dirancang dengan menampilkan 3 *cards* yang menampilkan data penting serta tabel yang relevan untuk dipantau guru. Namun, detail dari data tersebut masih akan ditentukan saat *mockup* dibuat.



Gambar 28. Website wireframe halaman *teacher home*

c) *Monitoring*

Rancangan untuk fitur *monitoring* akan menampilkan tabel yang berisi daftar siswa yang telah menyelesaikan *exercise* beserta skornya. Alur lengkapnya akan dikembangkan lebih lanjut saat pembuatan *mockup*.



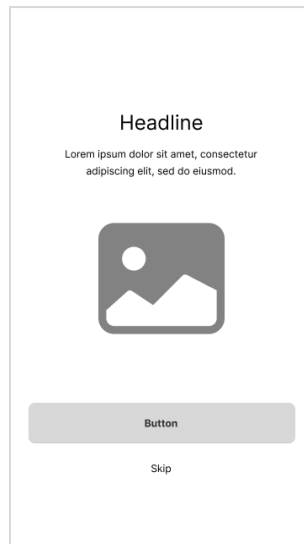
Gambar 29. *Website wireframe* halaman *monitoring*

- **Mobile**

Fitur utama pada tampilan *mobile* untuk siswa akan serupa dengan yang ada di *website*, namun beberapa halaman akan disesuaikan agar sesuai dengan *breakpoint* pada *mobile*. Rancangan untuk *mobile* akan seperti berikut ini:

a) *Onboarding*

Ketika aplikasi SEALS dibuka untuk pertama kalinya setelah diinstal pada *smartphone*, akan muncul *splash screen* yang menampilkan logo. Setelah itu, akan ditampilkan *onboarding* yang direncanakan terdiri dari 3 halaman untuk memperkenalkan apa itu SEALS. *Onboarding* ini berfungsi sebagai pengganti *landing page* yang biasanya ada pada versi *website*.



Gambar 29. *Mobile wireframe* halaman *onboarding*

b) *Sign Up*

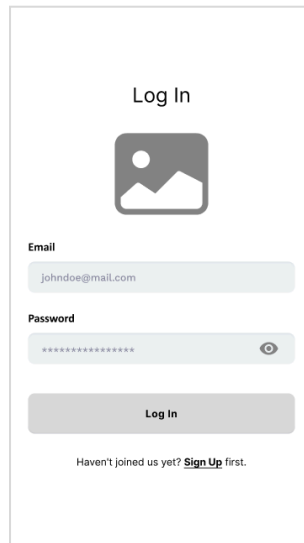
Pada bagian *sign up*, karena aplikasi *mobile* ini khusus untuk siswa, formulir pendaftaran langsung menyediakan *field* NISN di awal sebagai data utama yang harus diisi.

A mobile wireframe for a sign up form. The title is 'Sign Up'. The form contains several input fields: 'NISN' with the value '1234567890', 'Full Name' with 'John Doe', 'Email' with 'johndoe@mail.com', 'Password (min 8 characters)' with masked characters and an eye icon, and 'Confirm Password' with masked characters and an eye icon. Below the password fields is a checkbox labeled 'Send me occasional email updates'. At the bottom is a wide button labeled 'Sign Up' and a link: 'Already have an account? [Log In](#) instead.'

Gambar 30. *Mobile wireframe* halaman *sign up*

c) *Log In*

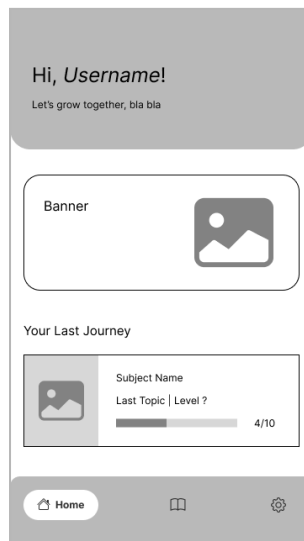
Untuk halaman *log in* seperti biasa, siswa diharuskan untuk mengisi *email* yang telah terdaftar sebelumnya serta memasukkan kata sandi yang sesuai dengan akun agar bisa masuk.



Gambar 31. *Mobile wireframe* halaman *log in*

d) *Home*

Pada halaman ini, terdapat 3 *banners* yang dapat otomatis bergeser dengan jeda waktu tertentu. Lalu di bawahnya ada bagian *last journey*, di mana siswa dapat melihat informasi progres pembelajaran terakhir.



Gambar 32. *Mobile wireframe* halaman *home*

e) *Learning*

Beralih ke halaman *learning*, akan ditampilkan *subject list* beserta deskripsinya yang dapat dipilih oleh siswa untuk dipelajari lebih lanjut.



Gambar 33. *Mobile wireframe* halaman *learning*

f) *Topic*

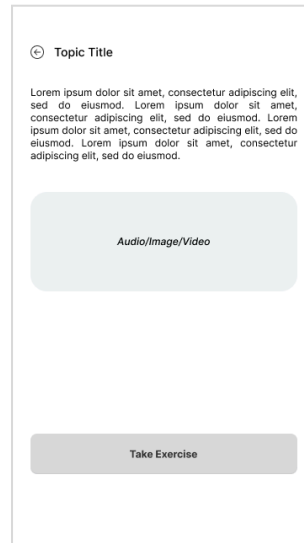
Berbeda dengan versi *website* yang memisahkan *list of topics* dan deskripsi rinci saat suatu topik diklik. Pada versi *mobile* akan menampilkan daftar topik yang sudah memuat deskripsinya sekaligus.



Gambar 34. *Mobile wireframe* halaman *topic*

g) *Material*

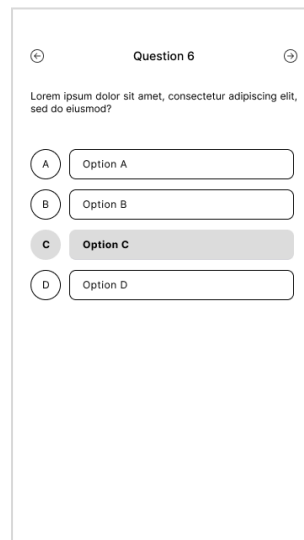
Seperti halnya di *website*, halaman ini menyediakan materi yang dapat diisi *text* saja, ataupun dikombinasikan audio, *image*, dan video.



Gambar 35. *Mobile wireframe* halaman *material*

h) *Exercise*

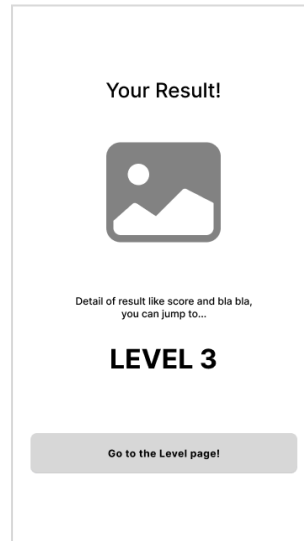
Rencananya, navigasi untuk *previous* atau *next question* hanya akan ditampilkan di bagian atas dengan *arrow icon* saja. Namun, hal ini ditinjau ulang dan diubah saat tahap *mockup*.



Gambar 36. *Mobile wireframe* halaman *exercise*

i) *Result*

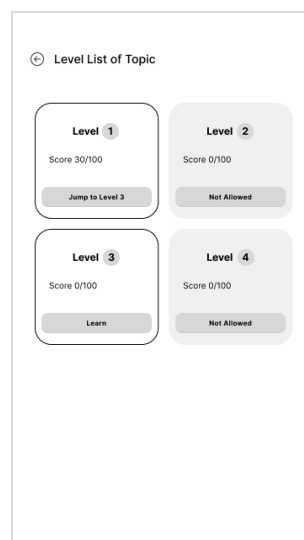
Setelah mengerjakan *exercise*, siswa akan diberitahu mengenai hasil skornya dan akan mempelajari level berapa untuk langkah selanjutnya.



Gambar 37. *Mobile wireframe* halaman *result*

j) Level

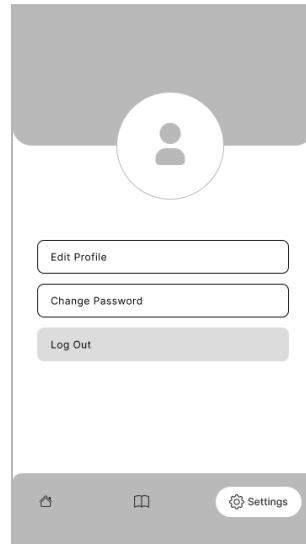
Sistem *adaptive learning* memungkinkan siswa melompat beberapa level setelah *pretest* tergantung *result score*. Beberapa level akan tetap terkunci jika siswa tidak meraih level tersebut. Namun, level-level yang dilewati akan tetap terbuka pada alur saat pembuatan *mockup*.



Gambar 38. *Mobile wireframe* halaman *level list*

### k) *Settings*

Di halaman *settings*, *avatar* yang digunakan oleh siswa akan ditampilkan. Di bawah *avatar* tersebut, terdapat *button* untuk *edit profile*, *change password*, dan *log out*. Rancangan halaman selanjutnya setelah tombol diklik akan dibuat lengkap di tahap *mockup*.



Gambar 39. *Mobile wireframe* halaman *settings*

## F. *Design System*

*Design system* adalah sekumpulan komponen yang dapat digunakan kembali dalam suatu proyek untuk memastikan konsistensi tampilan desain. Berikut adalah beberapa elemen dari *design system* SEALS yang akan dijabarkan lebih lanjut.

### 1) *Typography*

FREE GOOGLE FONT

**Inter**

9 font weights available

"Lorem ipsum dolor sit amet consectetur adipiscing elit at erat  
consectetur ultricies sapien facilisi euismod.

**Aa**

Gambar 40. *Font Inter*

*Font Inter* dipilih untuk desain tampilan pada proyek SEALS karena memiliki karakter yang modern dan mudah dibaca, sesuai dengan kebutuhan antarmuka pembelajaran adaptif. Desain *font Inter* yang sederhana mendukung fokus pada konten pendidikan yang relevan dengan industri pariwisata dan bisnis.



Berikut kelompok *typography* dalam SEALS yang disusun berdasarkan hierarki yaitu:

a) *Heading*

*Heading* berfungsi sebagai judul utama yang menarik perhatian dan menunjukkan bagian paling penting dalam sebuah konten.

**Heading H1**

Inter / Bold  
60px / 72px

**Lorem ipsum dolor sit amet, adipiscing elit.**

**Heading H2**

Inter / Bold  
48px / 58px

**Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.**

**Heading H3**

Inter / Bold  
40px / 48px

**Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.**

**Heading H4**

Inter / Bold  
30px / 38px

**Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.**

**Heading H5**

Inter / SemiBold  
28px / 40px

**Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.**

**Heading H6**

Inter / SemiBold  
24px / 30px

**Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.**

Gambar 41. *Heading*

b) *Body Large*

*Body large* digunakan untuk teks utama yang ingin diberi penekanan lebih, umumnya digunakan paragraf pengantar atau poin penting.

### Body Large Regular

Inter / Regular  
18px / 26px

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Amet proin ut vitae, felis. Mauris aliquet faucibus iaculis dui vitae ullamcorper ac enim mi pharetra amet.

### Body Large Medium

Inter / Medium  
18px / 26px

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Amet proin ut vitae, felis. Mauris aliquet faucibus iaculis dui vitae ullamcorper ac enim mi pharetra amet.

### Body Large SemiBold

Inter / SemiBold  
18px / 26px

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Amet proin ut vitae, felis. Mauris aliquet faucibus iaculis dui vitae ullamcorper ac enim mi pharetra amet.

### Body Large Bold

Inter / Bold  
18px / 26px

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Amet proin ut vitae, felis. Mauris aliquet faucibus iaculis dui vitae ullamcorper ac enim mi pharetra amet.

Gambar 42. *Body large*

#### c) *Body Medium*

*Body medium* merupakan ukuran standar untuk teks paragraf biasa, memberikan keseimbangan antara keterbacaan dan penggunaan ruang.

### Body Medium Regular

Inter / Regular  
16px / 24px

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Amet proin ut vitae, felis. Mauris aliquet faucibus iaculis dui vitae ullamcorper ac enim mi pharetra amet.

### Body Medium Medium

Inter / Medium  
16px / 24px

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Amet proin ut vitae, felis. Mauris aliquet faucibus iaculis dui vitae ullamcorper ac enim mi pharetra amet.

### Body Medium SemiBold

Inter / SemiBold  
16px / 24px

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Amet proin ut vitae, felis. Mauris aliquet faucibus iaculis dui vitae ullamcorper ac enim mi pharetra amet.

### Body Medium Bold

Inter / Bold  
16px / 24px

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Amet proin ut vitae, felis. Mauris aliquet faucibus iaculis dui vitae ullamcorper ac enim mi pharetra amet.

Gambar 43. *Body medium*

#### d) *Body Small*

*Body small* diterapkan untuk teks tambahan atau penjabaran yang tidak membutuhkan penekanan, seperti catatan atau informasi sekunder.

### Body Small Regular

Inter / Regular  
14px / 20px

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Amet proin ut vitae, felis. Mauris aliquet faucibus iaculis dui vitae ullamcorper ac enim mi suscipit viverra. Etiam laoreet ipsum ligula, id blandit ante feugiat id.

### Body Small Medium

Inter / Medium  
14px / 20px

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Amet proin ut vitae, felis. Mauris aliquet faucibus iaculis dui vitae ullamcorper ac enim mi suscipit viverra. Etiam laoreet ipsum ligula, id blandit ante feugiat id.

### Body Small SemiBold

Inter / SemiBold  
14px / 20px

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Amet proin ut vitae, felis. Mauris aliquet faucibus iaculis dui vitae ullamcorper ac enim mi suscipit viverra. Etiam laoreet ipsum ligula, id blandit ante feugiat id.

### Body Small Bold

Inter / Bold  
14px / 20px

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Amet proin ut vitae, felis. Mauris aliquet faucibus iaculis dui vitae ullamcorper ac enim mi suscipit viverra. Etiam laoreet ipsum ligula, id blandit ante feugiat id.

Gambar 44. *Body small*

#### e) *Body Extra Small*

Cocok untuk informasi yang sangat detail, seperti catatan kaki, label, atau data yang meskipun jarang dibaca, namun tetap penting untuk disertakan.

### Body Extra Small Regular

Inter / Regular  
12px / 20px

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Amet proin ut vitae, felis. Mauris aliquet faucibus iaculis dui vitae ullamcorper ac enim mi pharetra amet suscipit viverra. Etiam laoreet ipsum ligula, id blandit ante feugiat id.

### Body Extra Small Medium

Inter / Medium  
12px / 20px

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Amet proin ut vitae, felis. Mauris aliquet faucibus iaculis dui vitae ullamcorper ac enim mi pharetra amet suscipit viverra. Etiam laoreet ipsum ligula, id blandit ante feugiat id.

### Body Extra Small SemiBold

Inter / Regular  
12px / 20px

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Amet proin ut vitae, felis. Mauris aliquet faucibus iaculis dui vitae ullamcorper ac enim mi pharetra amet suscipit viverra. Etiam laoreet ipsum ligula, id blandit ante feugiat id.

### Body Extra Small Bold

Inter / Regular  
12px / 20px

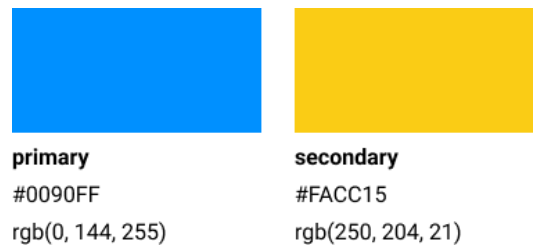
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Amet proin ut vitae, felis. Mauris aliquet faucibus iaculis dui vitae ullamcorper ac enim mi pharetra amet suscipit viverra. Etiam laoreet ipsum ligula, id blandit ante feugiat id.

Gambar 45. *Body extra small*

#### 2) *Color Palette*

Setelah menentukan *typography*, elemen selanjutnya adalah pemilihan warna yang akan digunakan dalam tampilan proyek ini. Berikut ini adalah grup *color style* yang dibagi berdasarkan fungsinya:

a) *Brand*



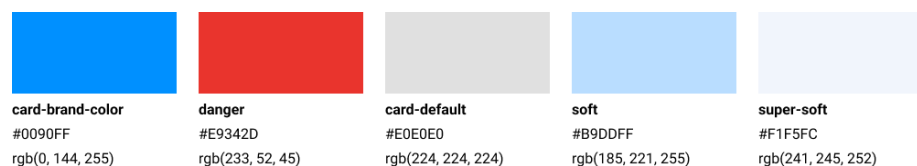
Gambar 46. *Brand colors*

Warna *primary* yang digunakan dalam sistem ini adalah biru (#0090FF) merepresentasikan filosofi profesionalisme, kepercayaan, dan ketenangan. Biru dipilih karena mampu memberikan kesan keterbukaan, kredibilitas, serta kemudahan akses, sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa Inggris untuk bisnis dan pariwisata. Warna ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, sekaligus mendorong rasa percaya diri dalam berkomunikasi.

Sementara itu, warna *secondary* yang digunakan adalah kuning (#FACC15) melambangkan optimisme, kreativitas, dan energi. Kuning dipilih karena dapat memberikan kesan semangat dan motivasi, yang sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Selain itu, warna ini juga mencerminkan inovasi dan antusiasme, dua aspek penting dalam perkembangan keterampilan berbahasa Inggris dalam bidang bisnis dan pariwisata.

b) *Border*

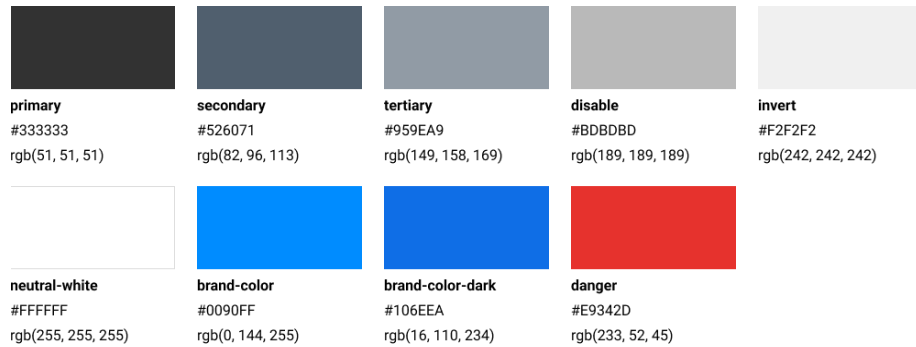
Warna *border* digunakan untuk memberikan garis tepi pada elemen, sehingga memudahkan dalam membedakan atau menonjolkan batas antar komponen pada desain tampilan.



Gambar 47. *Border colors*

c) *Text*

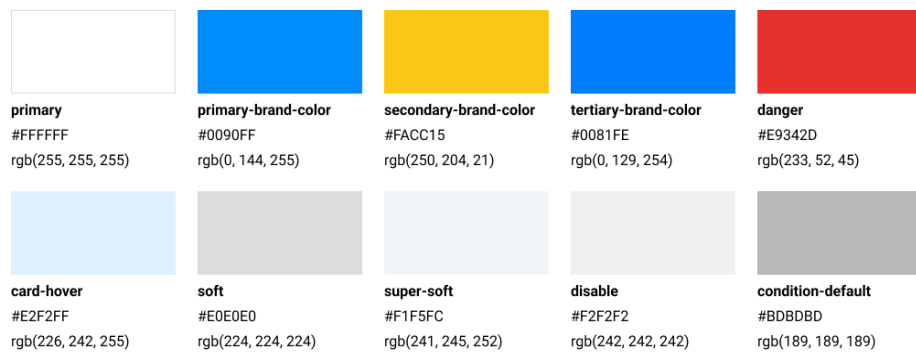
Warna *text* diterapkan untuk mengatur warna teks, memastikan teks mudah dibaca dan selaras dengan tema visual yang sudah ditetapkan.



Gambar 48. *Text colors*

d) *Surface*

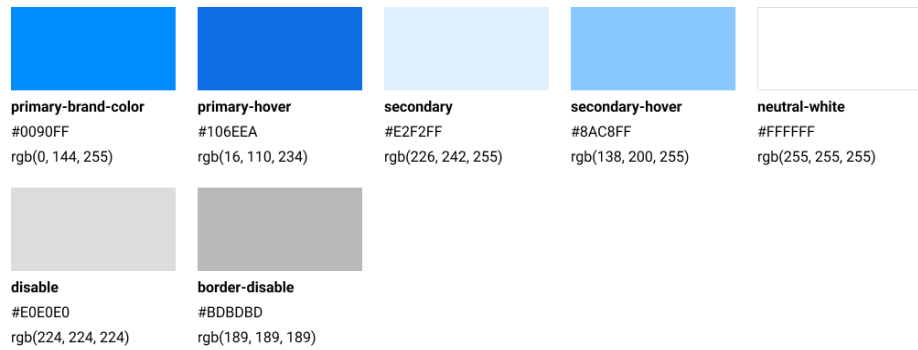
Warna *surface* berfungsi sebagai penentu warna latar belakang pada area, membantu menciptakan hierarki visual, dan memudahkan keterbacaan konten.



Gambar 49. *Surface colors*

e) *Button*

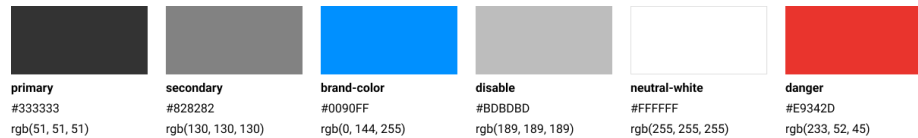
Warna *button* digunakan untuk mengatur tampilan tombol, termasuk status seperti normal, *hover*, atau aktif, dengan tujuan meningkatkan daya tarik dan interaksi pengguna.



Gambar 50. *Button colors*

f) *Icon*

Warna *icon* diterapkan untuk memberikan warna pada *icon*, agar sesuai dengan tema visual secara keseluruhan serta memudahkan pengguna dalam mengenali fungsi *icon* tersebut.



Gambar 51. *Icon colors*

3) Logo

Untuk desain logo terdapat *icon* logo dari mitra yaitu Profile Image Studio yang berbentuk ikan dan juga akronim SEALS.



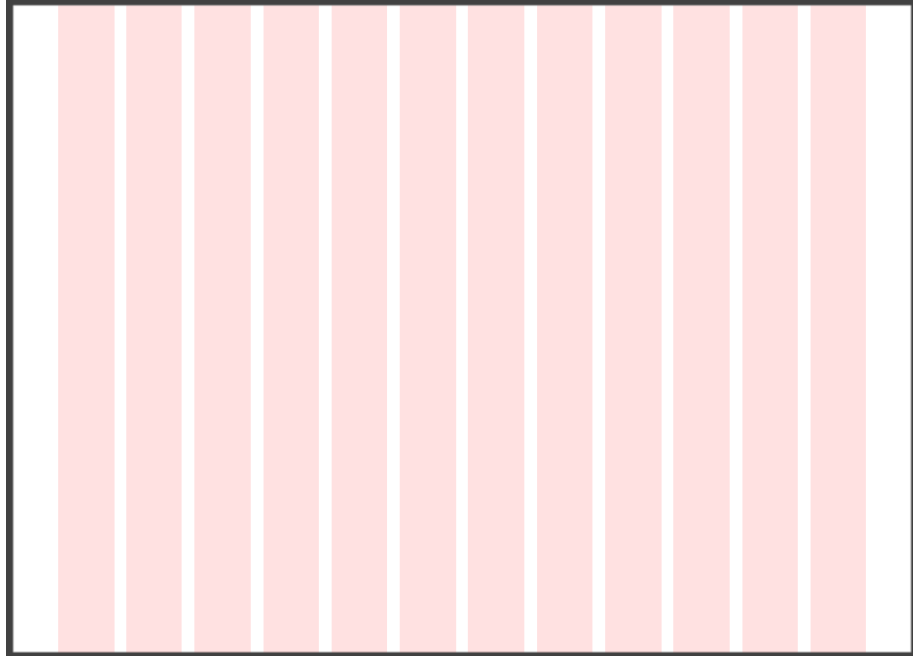
Gambar 52. Logo SEALS

4) *Grid System*

*Grid* merupakan garis panduan yang membantu dalam pembuatan desain tampilan. Penggunaan *grid* membuat desain lebih rapi dan mempermudah proses pengembangan karena tata letak menjadi lebih teratur. *Grid system* yang diterapkan dalam desain SEALS adalah sebagai berikut:

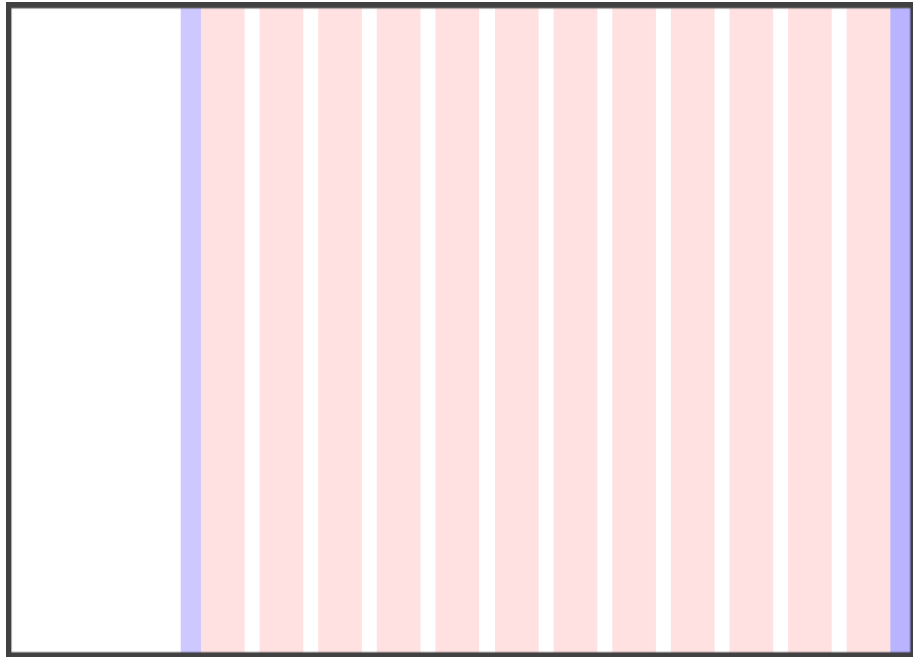
a) *Website*

*Grid system* untuk 12 kolom membagi halaman *web* menjadi 12 bagian horizontal yang sama digunakan untuk mengatur dan menyusun konten. Fleksibilitasnya membuatnya ideal untuk tata letak *web* responsif.



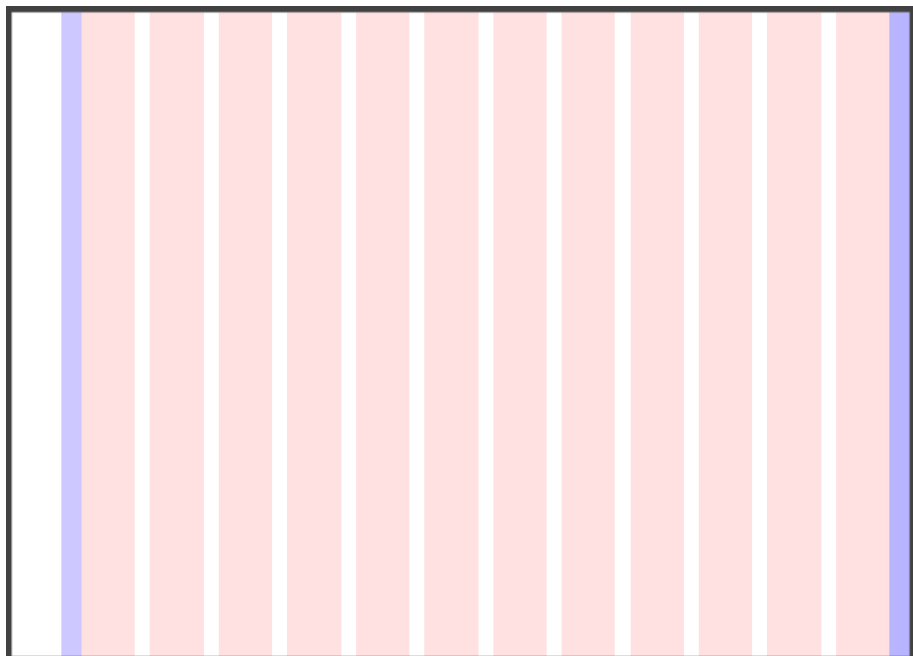
Gambar 53. *Website 12 column grid*

Jika *grid* sebelumnya menunjukkan untuk *website* tanpa *sidebar*, maka sekarang ada *grid* dengan *sidebar*. Konten tetap dibagi menjadi 12 kolom, tetapi ditambahkan area untuk *sidebar* secara terpisah. Terdapat tambahan *grid* biru yang memisahkan konten dari *sidebar*.



Gambar 54. *Expanded sidebar grid*

*Sidebar* dapat disesuaikan ukurannya, sehingga bisa dikecilkan atau *collapsed*. Dengan ini, area *sidebar* akan menyusut, membuat konten terlihat lebih lebar dibandingkan saat *sidebar* dalam posisi *expanded*.

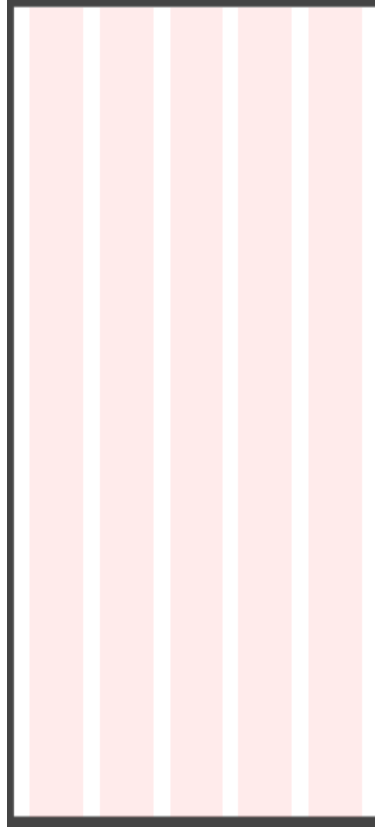


Gambar 55. *Collapsed sidebar grid*



b) *Mobile*

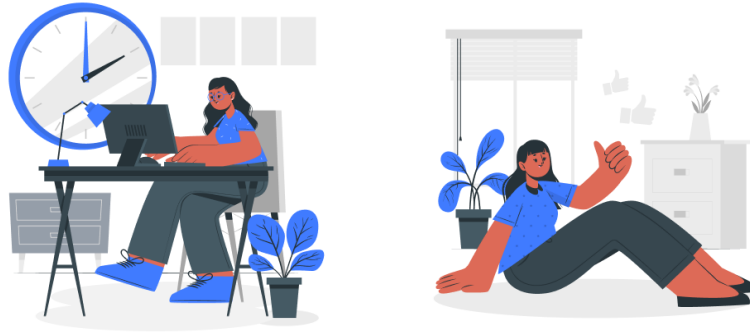
*5 column grid* sering digunakan karena memungkinkan peralihan dari tata letak layar lebih besar, misalnya *desktop* dengan 12 kolom, ke layar lebih kecil seperti perangkat *mobile*.



Gambar 56. *Mobile 5 column grid*

5) Ilustrasi

Penulis mencari ilustrasi untuk digunakan pada SEALS dengan memanfaatkan *plugin* Storyset by Freepik di Figma, memilih gaya Cuate, dan menggunakan warna biru pada pencarian sebagai warna dominan.



Gambar 57. Contoh jenis ilustrasi

## G. Mockup

*Mockup* adalah tahap pengembangan desain yang mengambil dasar dari *wireframe*, dengan penerapan elemen dari *design system* untuk menciptakan representasi visual yang lebih rinci dan realistis dari antarmuka pengguna.

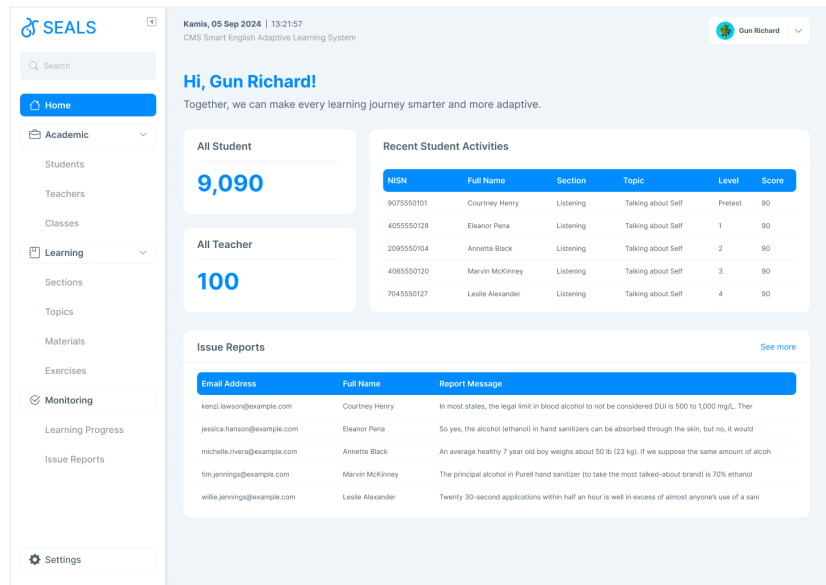
- **Website**

- 1) *Admin*

Disini nanti akan dikembangkan dari *wireframe*, dengan tambahan beberapa halaman baru yang tidak terdapat dalam rancangan awal. Penjabaran akan dimulai dari *home* yang sebelumnya di *wireframe* disebut *dashboard*, mengingat *admin* tidak memerlukan registrasi karena akunnya langsung dibuatkan dari *database*. Oleh karena itu, mengenai *landing page*, *sign up*, dan *login* akan dijelaskan nanti di bagian siswa.

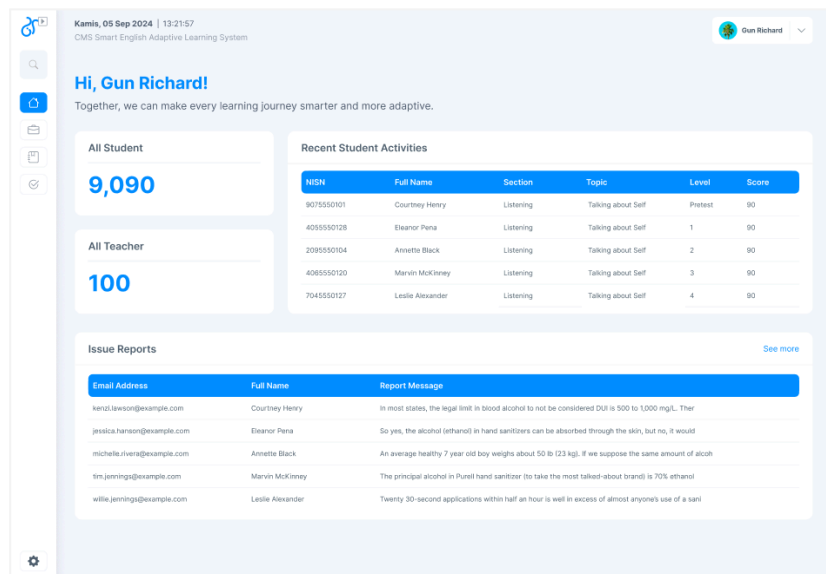
- a) *Home*

Tampilan pada halaman *home* mencakup data angka total siswa dan guru yang telah terdaftar di sistem. Selain itu, terdapat tabel yang menampilkan aktivitas terbaru siswa dalam mengerjakan *exercise*. Di bawahnya, terdapat tabel *issue reports* untuk memudahkan *admin* mengetahui jika ada pelaporan dari pengguna.



Gambar 58. Admin website mockup halaman home

Sidebar di sebelah kiri dapat di-collapse, dengan tampilan yang akan seperti gambar di bawah ini.

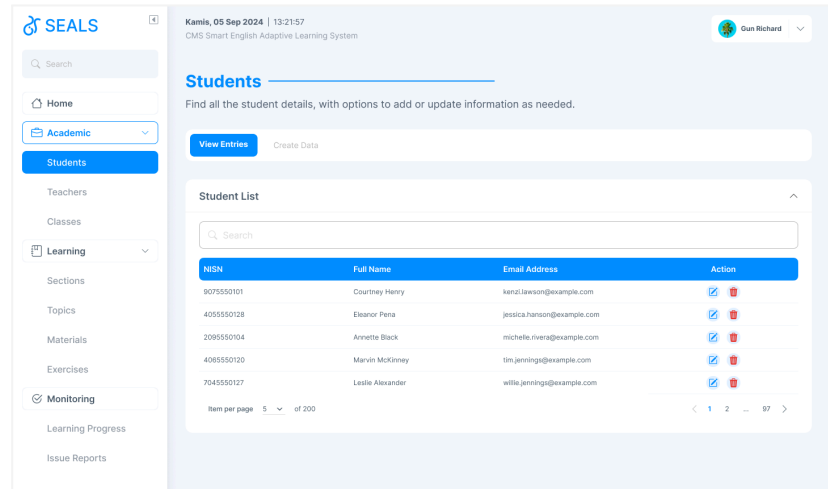


Gambar 59. Admin website collapsed sidebar halaman home

b) *Students*

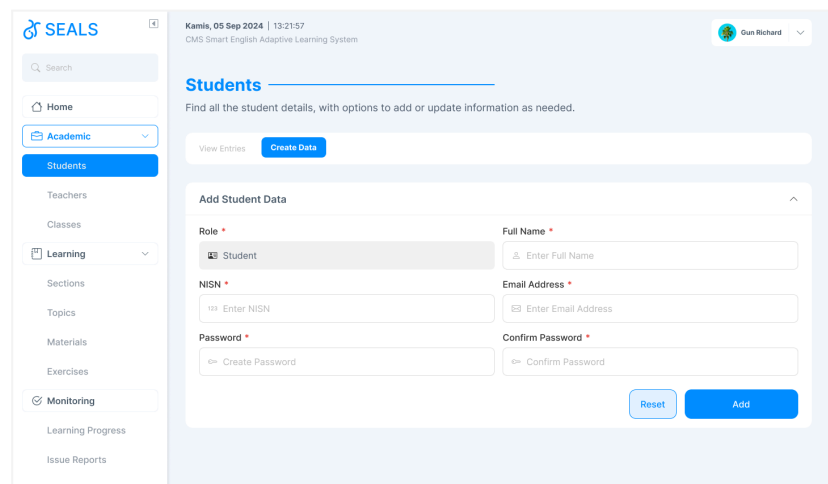
Di halaman *input* data, terdapat *tab* yang terdiri dari *view entries* sebagai tampilan *default* dan *create data*. Pada *tab view entries*, disajikan tabel yang berisi daftar data yang telah

di-input, di mana untuk siswa ditampilkan NISN, nama lengkap, dan alamat email.



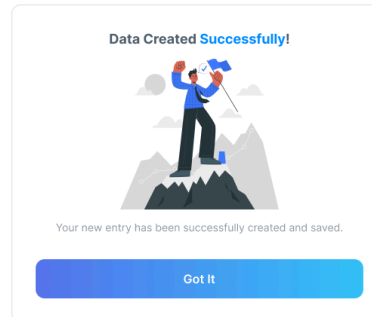
Gambar 60. Admin website mockup halaman view students

Di tab *create data*, terdapat *input field* untuk NISN, nama lengkap, email, kata sandi, dan konfirmasinya. *Field* untuk *role* akan diatur sebagai *student* dan bersifat *non-editable* atau tidak dapat diubah. Fitur ini digunakan ketika ada siswa yang tidak bisa mendaftar sendiri di halaman *sign up* dan membutuhkan bantuan *admin* untuk membuat akun melalui antarmuka *admin*.



Gambar 61. Admin website mockup halaman create student

Setelah data berhasil ditambahkan, akan muncul *dialog box* yang memberi tahu *admin* bahwa data telah berhasil dibuat dan disimpan.



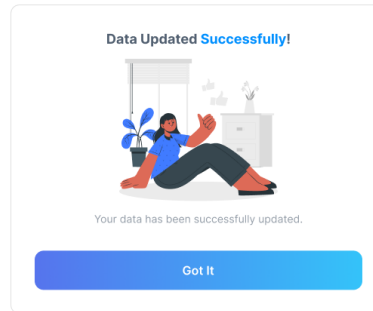
Gambar 62. *Data created dialog box*

Di bagian *view entries* terdapat dua tombol aksi pada tabel, yaitu *edit* dan *delete*. Sebagai contoh, ketika tombol *update* diklik, akan muncul modal yang memungkinkan *admin* untuk memperbarui data yang dipilih.

A modal form titled "Update Student Data" with a close button (X) in the top right corner. It contains four input fields: "Role" with a dropdown menu showing "Student"; "NISN" with a text input containing "121 9075550101"; "Full Name" with a text input containing "Courtney Henry"; and "Email Address" with a text input containing "kenzi.lawson@example.com". At the bottom, there is a blue button labeled "Update".

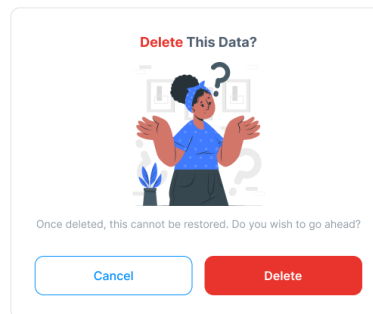
Gambar 63. *Update student data modal*

Seusai menekan tombol *update* karena penyuntingan data selesai, akan muncul *dialog box* yang menandakan bahwa data telah berhasil diperbarui.



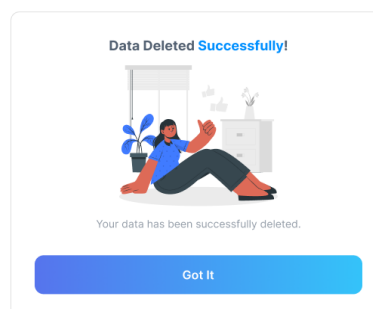
Gambar 64. *Data updated dialog box*

Selanjutnya yaitu ketika menekan tombol *delete* pada tabel di *view entries* tadi, akan muncul *dialog box* untuk konfirmasi penghapusan data yang bisa dibatalkan jika diperlukan.



Gambar 65. *Confirm delete data dialog box*

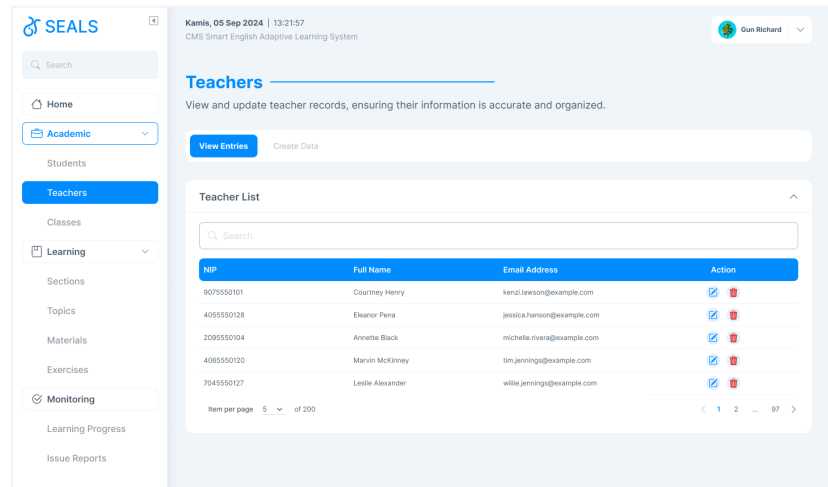
Tak lupa, setelah klik *delete* data akan ada tanda berupa *dialog box* untuk pemberitahuan data berhasil dihapus.



Gambar 66. *Data deleted dialog box*

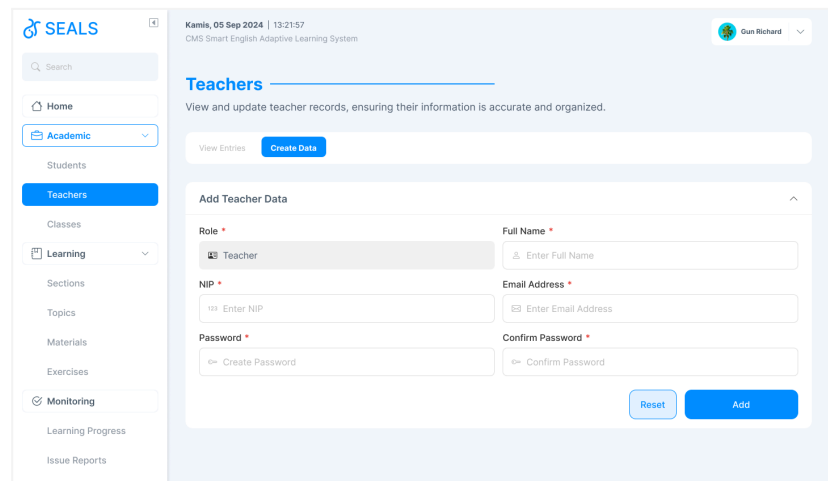
c) *Teachers*

Data untuk guru mirip dengan data siswa, hanya saja perbedaannya terletak pada identifikasi jika siswa memiliki NISN, maka guru memiliki NIP yang ditampilkan.



Gambar 67. Admin website mockup halaman view teachers

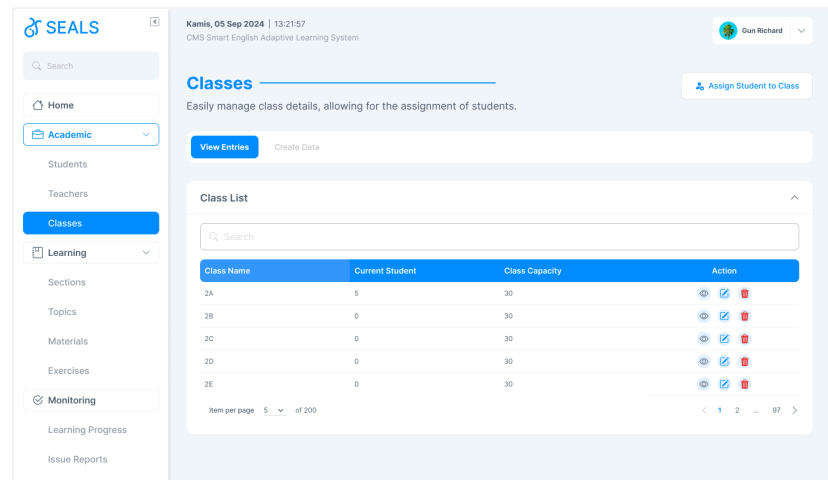
Jadi pada *create data* untuk guru, juga terdapat *field* nama lengkap, *email*, kata sandi, dan konfirmasinya. Perbedaannya adalah adanya isian NIP dan *role* yang diatur sebagai *teacher* bersifat *non-editable*.



Gambar 68. Admin website mockup halaman create teacher

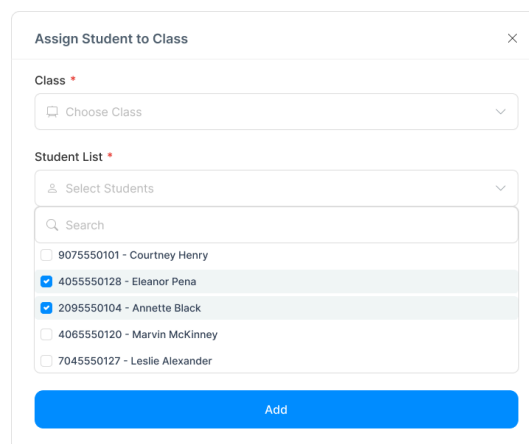
#### d) Classes

Pada tabel *class*, ditampilkan data berupa nama kelas, jumlah siswa yang sudah terdaftar di kelas, dan kapasitasnya. Halaman ini memiliki tambahan dibandingkan dari halaman *input* yang sebelumnya, seperti tombol di kanan atas untuk menambahkan siswa dan opsi melihat detail kelas di kolom *action*.



Gambar 69. Admin website mockup halaman view classes

Terdapat tombol *assign student to class* yang memungkinkan *admin* menambahkan siswa ke dalam kelas yang telah dibuat sebelumnya. Fitur ini akan lebih banyak digunakan oleh guru, tetapi *admin* juga diberikan aksesnya.

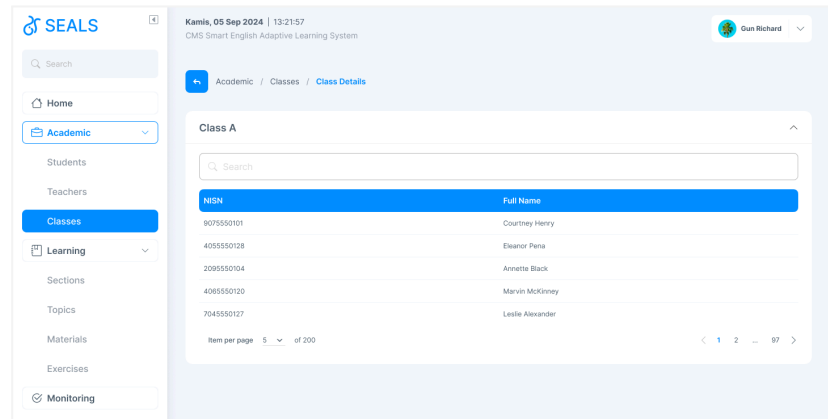


Gambar 70. Assign student to class modal

Berikut adalah tampilan yang muncul saat mengklik *icon* mata atau detail di kolom *action*. Tampilan ini akan menampilkan

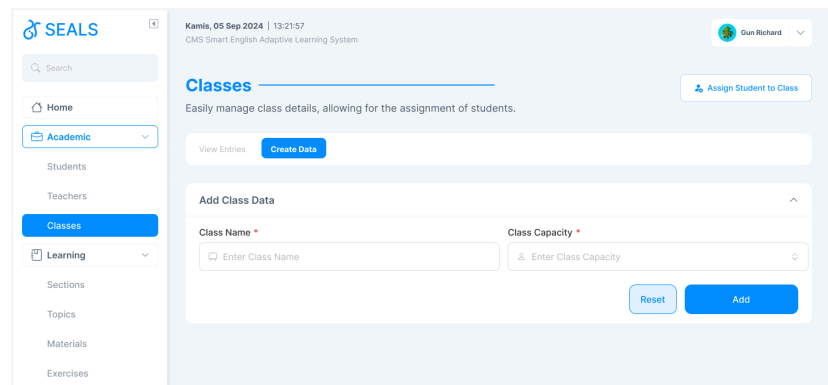


daftar siswa yang sudah terdaftar di suatu kelas, dengan informasi NISN dan nama siswa tersebut.



Gambar 71. Admin website mockup halaman class details

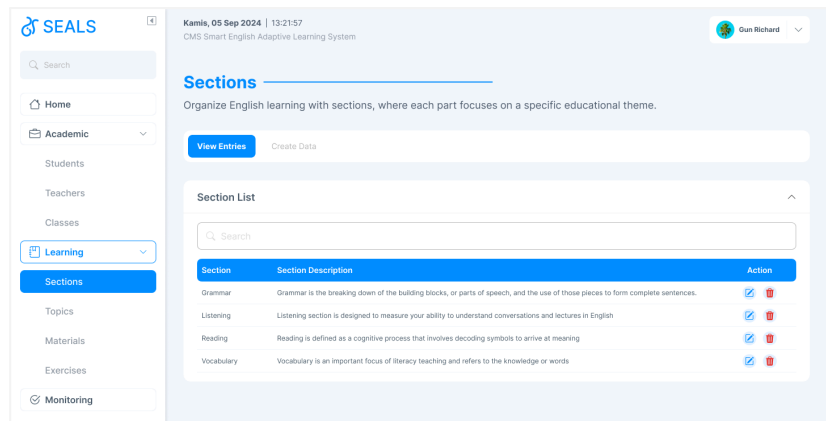
Bagian *create data* untuk kelas mencakup *field* untuk memasukkan nama kelas dan kapasitas kelas tersebut.



Gambar 72. Admin website mockup halaman create class

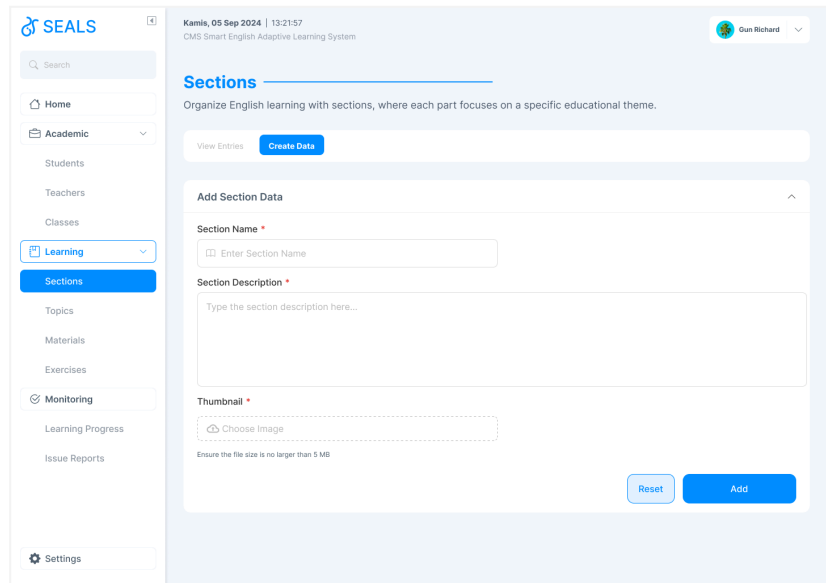
e) *Sections*

Pada bagian *sections* telah ditentukan sejak awal bahwa akan mencakup *grammar*, *listening*, *reading*, dan *vocabulary*. Namun, masih terbuka kemungkinan penambahan ke depannya, sehingga fitur untuk membuat data baru tetap disediakan.



Gambar 73. Admin website mockup halaman view sections

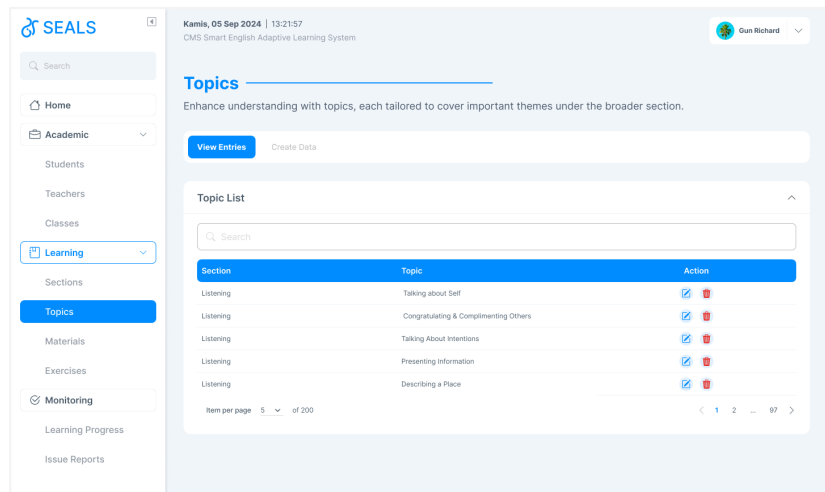
Field input data yang tersedia meliputi nama *section*, deskripsi, serta *thumbnail* atau gambar yang akan mewakilinya.



Gambar 74. Admin website mockup halaman create section

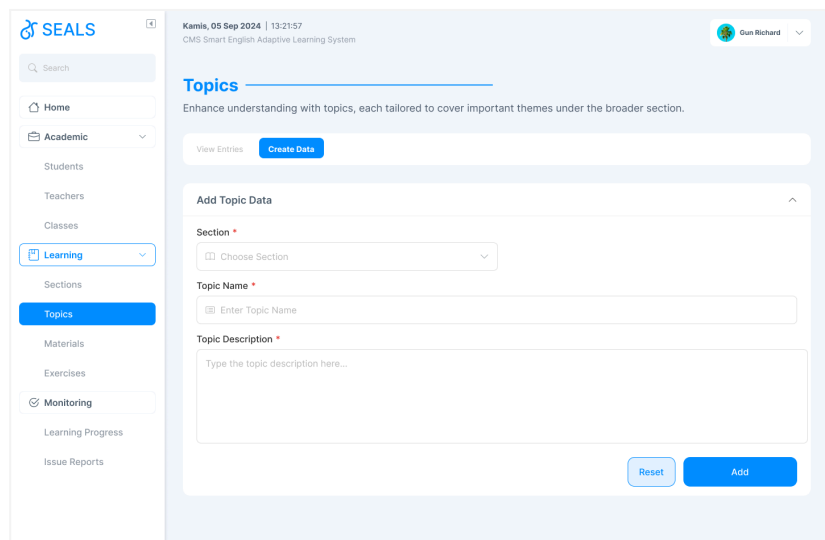
f) *Topics*

Di halaman ini akan ditampilkan daftar setiap nama topik yang telah dibuat, beserta informasi tentang *section* di mana topik tersebut berada.



Gambar 75. Admin website mockup halaman view topics

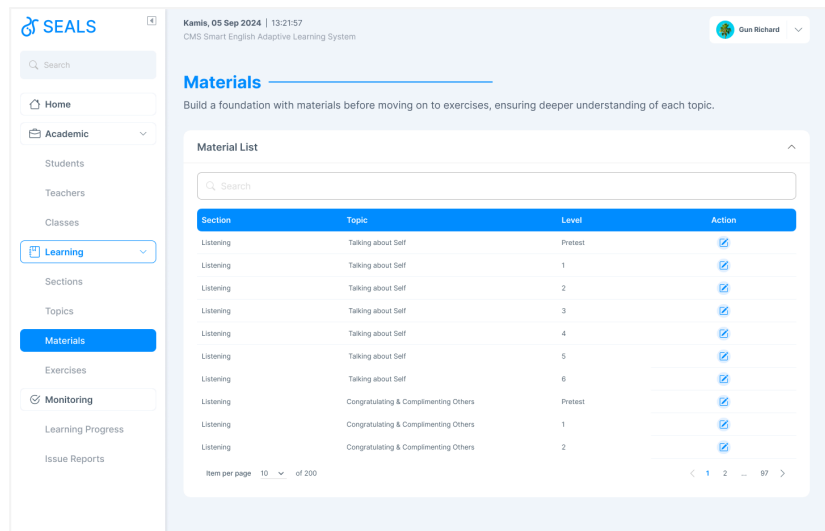
Saat membuat topik, *admin* perlu memilih *section* yang sudah ada terlebih dahulu, kemudian dapat memasukkan nama topik dan deskripsinya.



Gambar 76. Admin website mockup halaman create topic

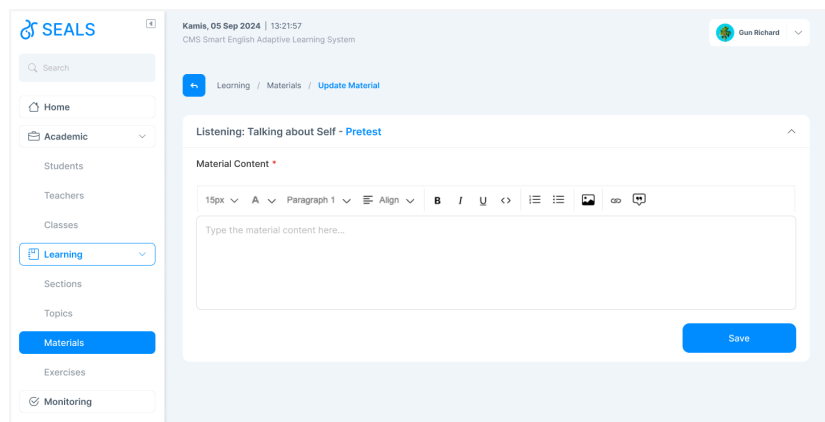
g) *Materials*

Setiap level dalam suatu topik memiliki *material* dan *exercise*, sehingga di bagian *material* ini akan ditampilkan daftar untuk memperbarui isi material di setiap level untuk topik pada *section* tertentu.



Gambar 77. Admin website mockup halaman view materials

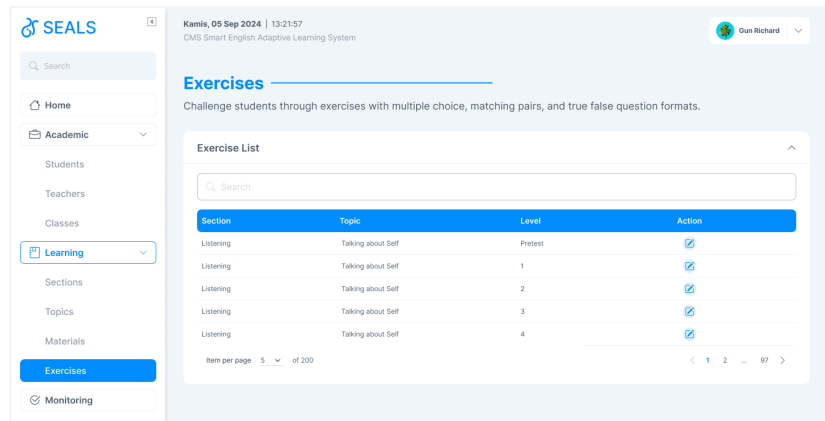
Di kolom *action*, hanya terdapat tombol *edit* untuk menambahkan *material* di suatu level. Tombol ini akan membawa *admin* ke halaman *update material*, di mana dapat mengisi konten materi menggunakan *text editor*.



Gambar 78. Admin website mockup halaman update material

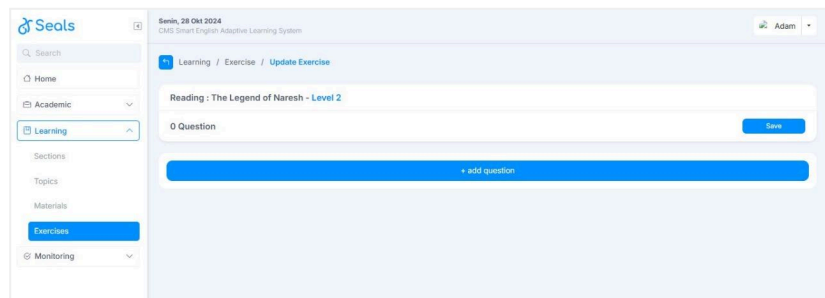
#### h) Exercises

Pada bagian *exercises*, tampilan tabel akan serupa dengan yang ada di *materials*. Namun, tombol *edit* akan mengarahkan *admin* ke halaman untuk menambahkan soal latihan.



Gambar 79. Admin website mockup halaman view exercises

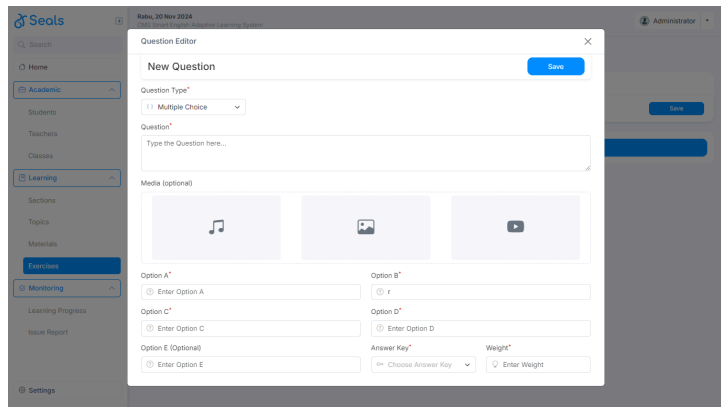
Di halaman ini, terdapat keterangan mengenai jumlah soal yang sudah dibuat. Ada tombol *add question* untuk menambahkan pertanyaan baru, yang akan menampilkan jendela modal untuk membuat soal.



Gambar 80. Admin website mockup halaman update exercises

i. *Multiple Choice*

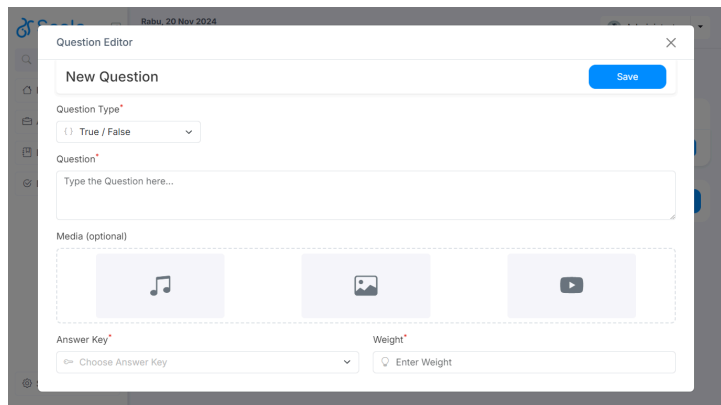
Jenis soal pertama yaitu *multiple choice*, yang mana jenisnya dapat dipilih dari *dropdown* dengan label *question type*. Lalu *field* selanjutnya adalah *text area* untuk mengisi pertanyaannya, disediakan juga optional media yang bisa ditambahkan yaitu audio, gambar, atau *link* video. Untuk opsi jawaban diberikan dari A sampai E. Terakhir akan ada untuk bisa dipilih kunci jawaban yang benar dan bobot yang diinginkan dari soal tersebut.



Gambar 81. *Multiple choice modal*

ii. *True False*

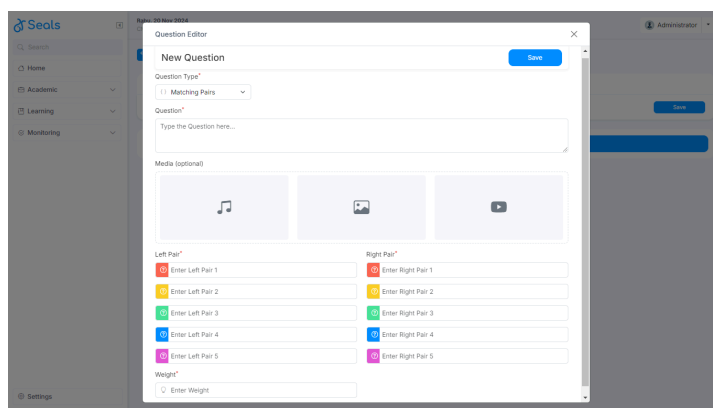
Untuk jenis soal true false akan kurang lebih sama formnya seperti multiple choice, namun yang membedakannya hanya tidak diberikan opsi, jadi langsung kunci jawabannya bisa dipilih true atau false.



Gambar 82. *True false modal*

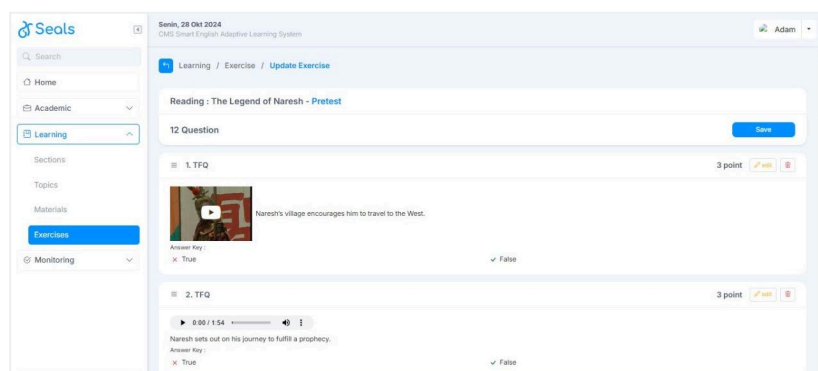
iii. *Matching Pairs*

Jenis soal terakhir adalah matching pairs yang fieldnya berbeda dari soal lain karena harus diinputkan per satu pasangan, jadi ada pasangan kanan dan kiri yang sekaligus juga menjadi kunci jawabannya.



Gambar 83. *Matching pairs modal*

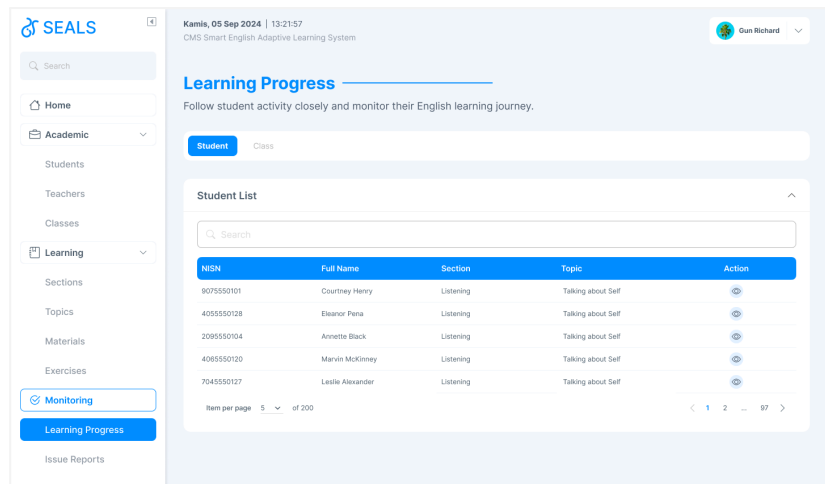
Data yang baru dimasukkan akan muncul di halaman *update exercise* tadi. Setelah semua soal selesai ditambahkan, *admin* dapat mengklik tombol *save* untuk menyimpan semua pertanyaan tersebut.



Gambar 84. *Admin website mockup halaman update questions*

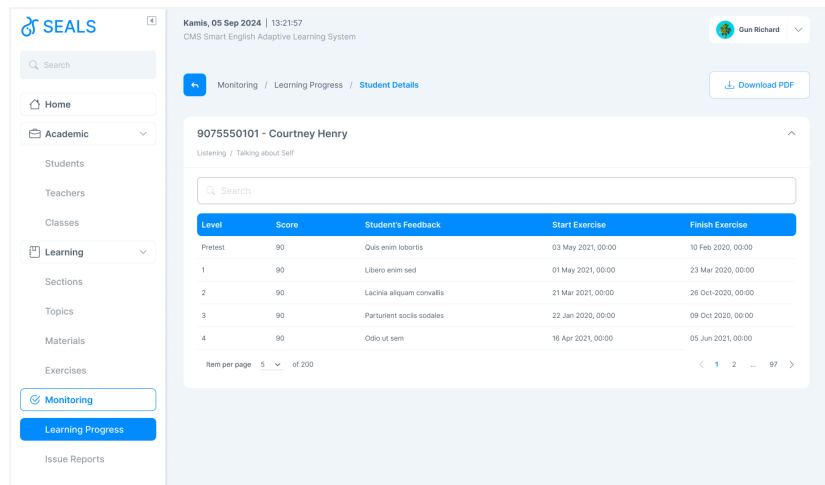
i) *Learning Progress*

Disini, *monitoring* dapat dilakukan berdasarkan siswa individual atau kelas. Pemantauan ini didasarkan pada topik yang telah diselesaikan oleh siswa.



Gambar 85. Admin website mockup halaman student progress

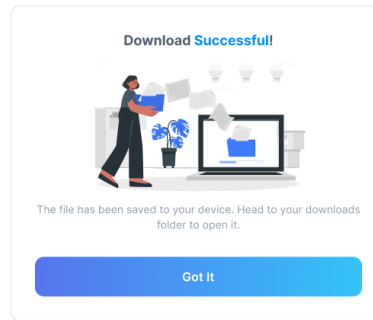
Pada tabel di atas, terdapat tombol *icon* detail. Jika tombol ini diklik, akan muncul detail *monitoring* yang menunjukkan perjalanan siswa dalam menyelesaikan suatu topik. Tabel progres tersebut juga dapat diunduh untuk memantau aktivitas siswa dengan lebih mudah.



Gambar 86. Admin website mockup halaman student details

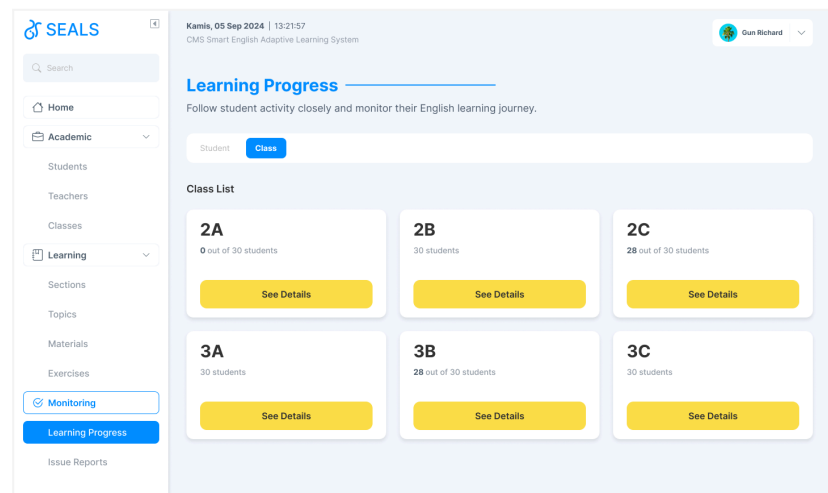
Ketika menekan tombol *download* PDF, akan muncul *dialog box* yang menandakan bahwa proses unduhan telah berhasil.





Gambar 87. *Download dialog box*

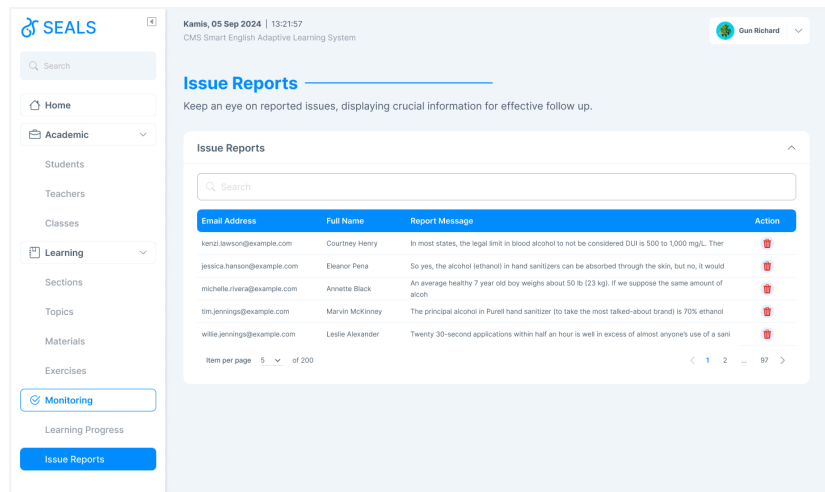
Untuk kelas, ditambahkan dropdown untuk memfilter progress topik pada kelas apa yang ingin ditampilkan. Nanti pada detail akan tampil nama-nama siswa yang telah selesai mengerjakan exercise suatu level pada topik tersebut.



Gambar 88. *Admin website mockup halaman class progress*

#### j) *Issue Reports*

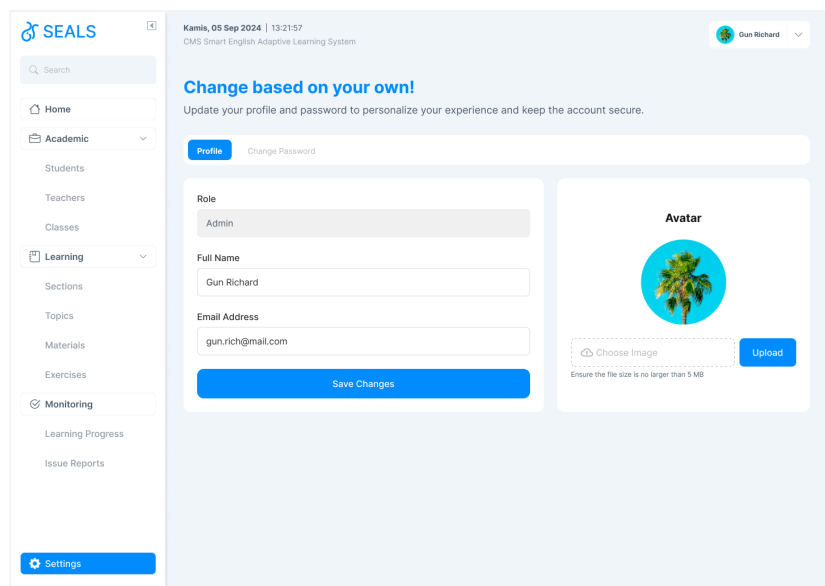
Pada halaman pemantauan *issue reports* oleh pengguna, terdapat keterangan berupa *email*, nama lengkap, dan isi masalah yang dilaporkan. Data tersebut hanya dapat dihapus, sehingga setelah masalah diperbaiki, fitur penghapusan ini dapat digunakan untuk mencegah data menumpuk.



Gambar 89. Admin website mockup halaman issue reports

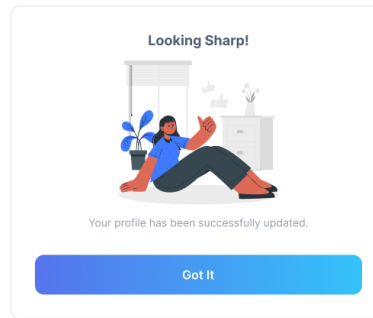
### k) Settings

Halaman *settings* ini tetap sesuai dengan rancangan awal, di mana pengguna hanya dapat mengedit nama dan *email* sedangkan *role* bersifat *non-editable*. Di sebelah kanan, terdapat opsi untuk mengunggah *avatar* yang ingin digunakan.



Gambar 90. Admin website mockup halaman settings

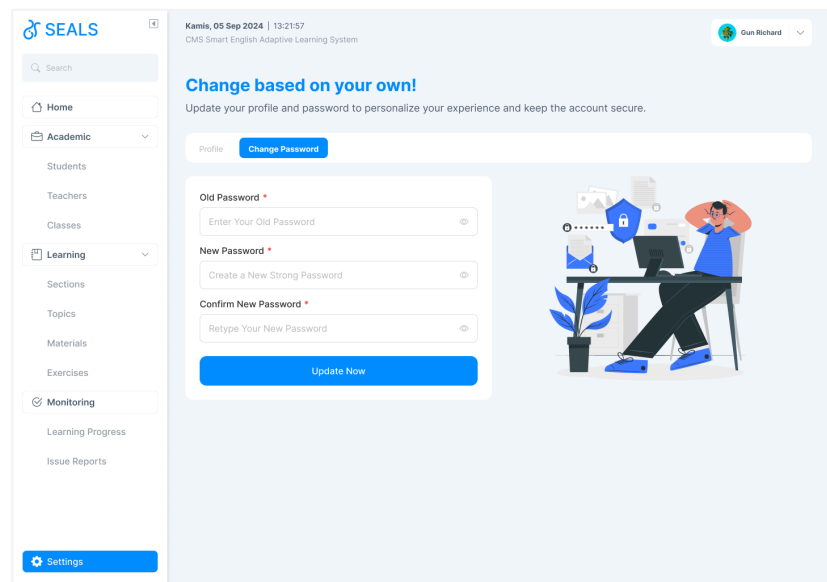
Saat tombol *save changes* diklik, akan muncul *dialog box* yang mengonfirmasi bahwa profil telah berhasil diubah setelah diperbarui, seperti yang ditunjukkan di bawah ini.



Gambar 91. *Profile updated dialog box*

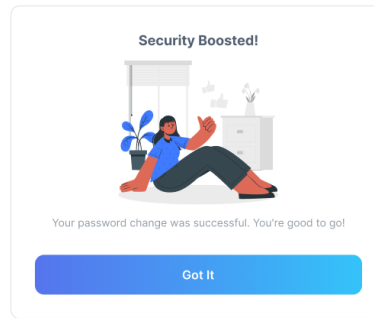
### 1) *Change Password*

Untuk mengubah kata sandi akun, berpindah ke tab *change password*. Disini, masukkan kata sandi lama, kata sandi baru, lalu konfirmasi kata sandi baru.



Gambar 92. *Admin website mockup halaman change password*

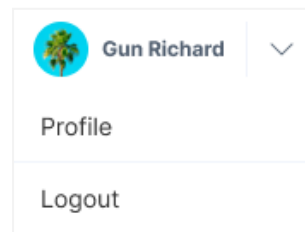
Setelah klik *update now*, maka akan muncul *dialog box* sebagai tanda bahwa kata sandi berhasil diubah.



Gambar 93. *Password updated dialog box*

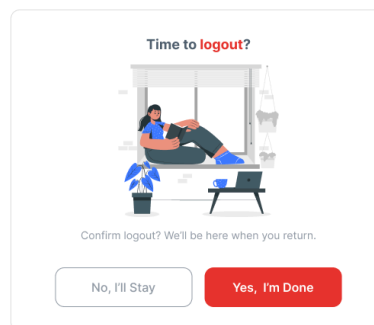
m) *Logout*

Untuk *logout* dari akun *admin*, klik menu *dropdown* di pojok kanan atas yang menampilkan *avatar* dan nama. Setelah itu, pilih opsi *logout*.



Gambar 94. *Header dropdown*

Sebelum keluar, akan muncul konfirmasi untuk memastikan apakah yakin ingin *logout*. Jika setuju, klik tombol berwarna merah, jika tidak setuju maka masih dapat membatalkannya.



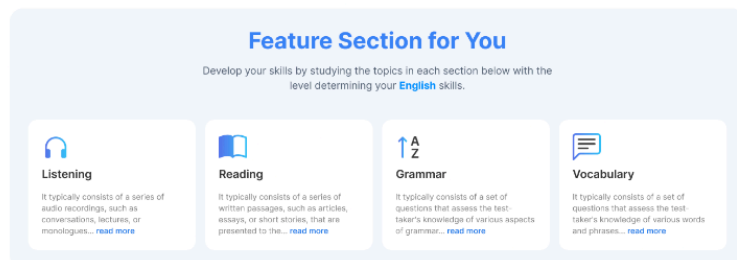
Gambar 95. *Logout dialog box*

2) *Student*

Hasil akhir tampilan *website* untuk siswa akan terlihat seperti berikut. Desain ini dikembangkan dari *wireframe* awal, dengan adanya penambahan pada menu utama serta beberapa halaman.

a) *Landing Page*

Pada halaman *landing page* yang pertama kali ditampilkan saat pengguna mengakses *website*, terdapat beberapa *section*, yaitu *Home* dengan tombol *sign up* yang menonjol, diikuti oleh *what is, features, you get, join now CTA*, dan bagian *footer*.





### What Will You Get ?

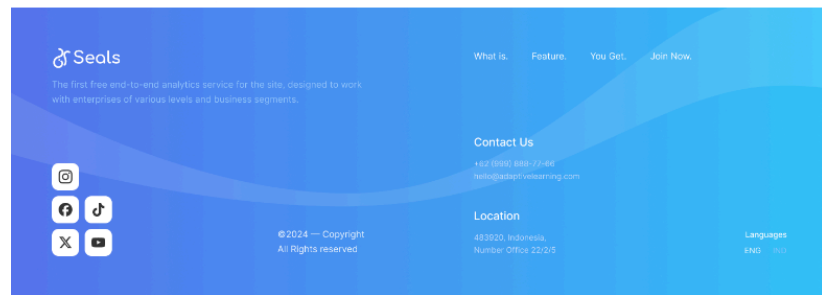
Reach your full potential with smart adaptive learning. Get better learning outcomes and boost your confidence.

- Personalized Learning**  
Learning materials will automatically adjust to your level of understanding, so you won't feel too easy or too difficult... [read more](#)
- Time Efficiency**  
Learn faster and more effectively by focusing on the material you really need... [read more](#)
- Increased Motivation**  
Feel satisfied when you reach your learning goals and see your progress in real time... [read more](#)

### What Are You Waiting for ?

Start your efficient English learning journey today!

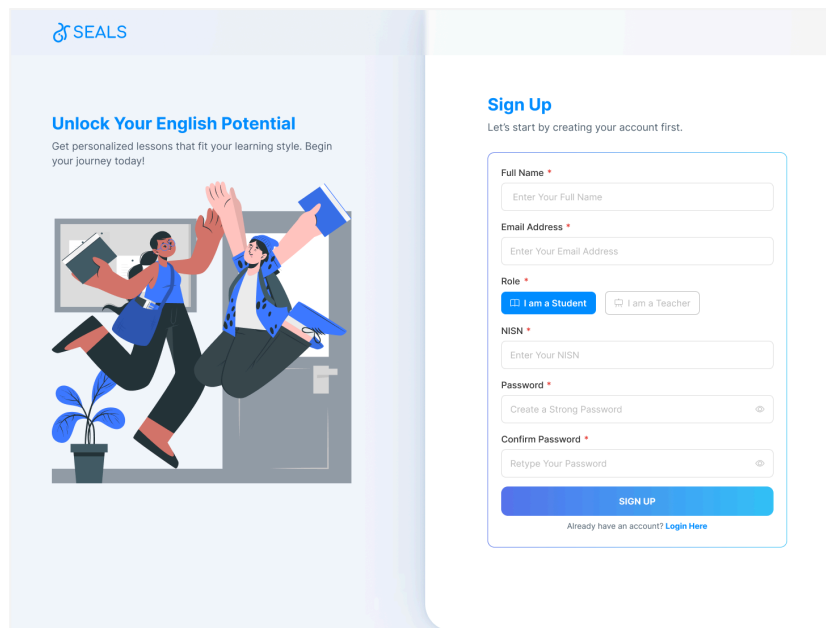
[JOIN NOW](#)



Gambar 96. Student website mockup halaman landing page

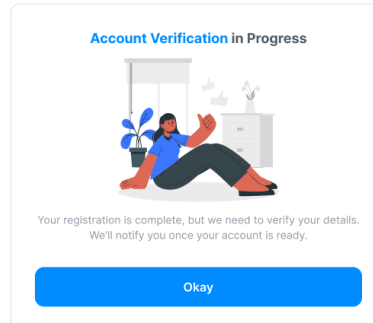
#### b) Sign Up

Proses registrasi memungkinkan pengguna mendaftar sebagai siswa atau guru. Jika pengguna memilih *role* siswa, akan muncul *field* tambahan untuk NISN. Selain itu, pengguna juga masih perlu mengisi *field* nama lengkap, *email*, kata sandi, dan konfirmasi kata sandi.



Gambar 97. *Student website mockup halaman sign up*

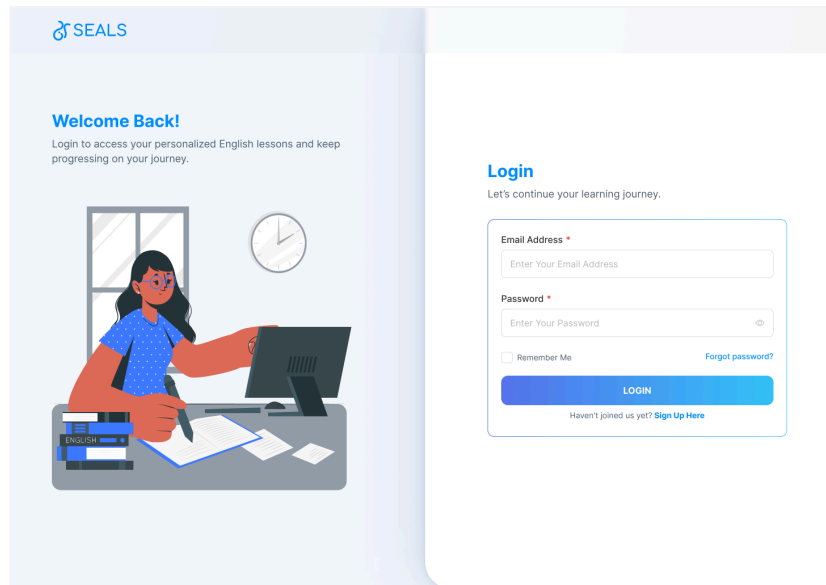
Setelah semua data pendaftaran diisi dan tombol *sign up* diklik, akan muncul *dialog box* yang menginformasikan bahwa akun perlu segera diverifikasi melalui *email* baru dapat digunakan.



Gambar 98. *Verification dialog box*

c) *Login*

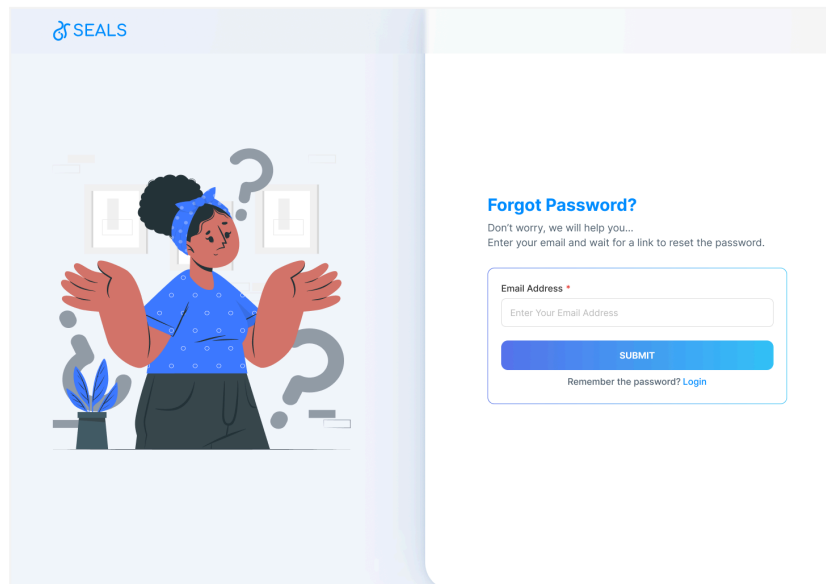
Pengguna perlu melakukan *login* untuk mengakses sistem setelah akun dibuat. Cukup dengan mengisi *email* dan kata sandi yang sesuai.



Gambar 99. *Student website mockup halaman login*

d) *Forgot Password*

Pada halaman ini, pengguna hanya perlu memasukkan *email* yang sudah terdaftar, dan sistem akan mengirimkan tautan untuk mengatur ulang kata sandi.

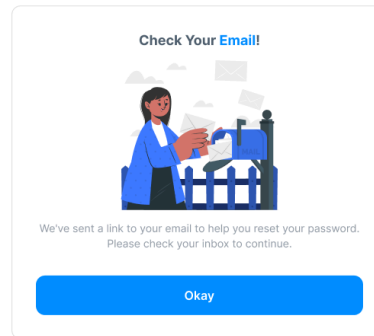


Gambar 100. *Student website mockup halaman forgot password*

Setelah mengirimkan alamat *email* yang terdaftar, akan muncul pemberitahuan untuk memeriksa kotak masuk. Pemberitahuan



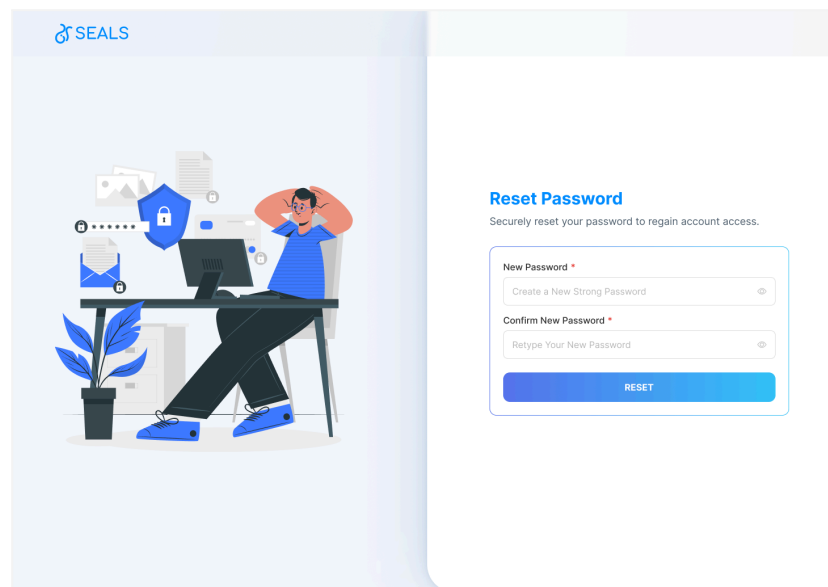
ini menginformasikan bahwa ada *email* berisi tautan yang mengarahkan ke halaman untuk mereset kata sandi.



Gambar 101. *Email check dialog box*

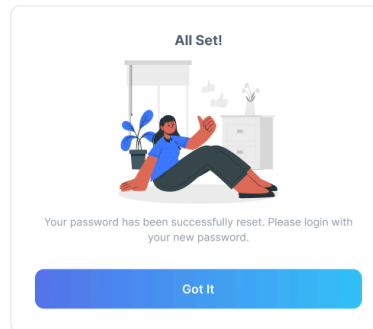
e) *Reset Password*

Untuk mereset kata sandi, masukkan kata sandi baru dan konfirmasi dengan mengisi ulang kata sandi tersebut, pastikan isian keduanya sama.



Gambar 102. *Student website mockup halaman reset password*

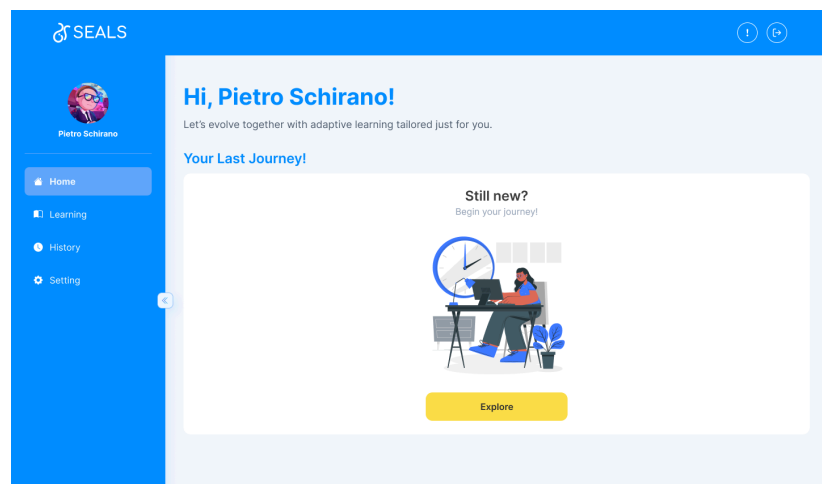
Setelah memastikan kata sandi baru berhasil direset, akan muncul *dialog box* yang mengonfirmasi bahwa proses sukses. Kemudian pengguna akan diarahkan ke halaman *login* untuk masuk dengan kata sandi baru yang telah dibuat.



Gambar 103. *Password reset dialog box*

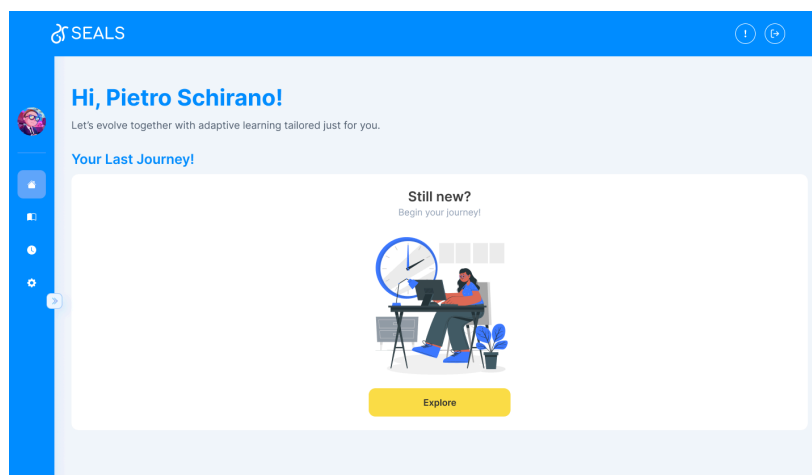
f) *Home*

Setelah berhasil *login*, siswa akan diarahkan ke halaman *home*. Menu utama di *sidebar* untuk siswa mencakup *home*, *learning*, ditambah menjadi ada *history*, lalu *setting*. Sesuai dengan *wireframe* awal, tampilan di halaman *home* tetap menampilkan *last journey*.



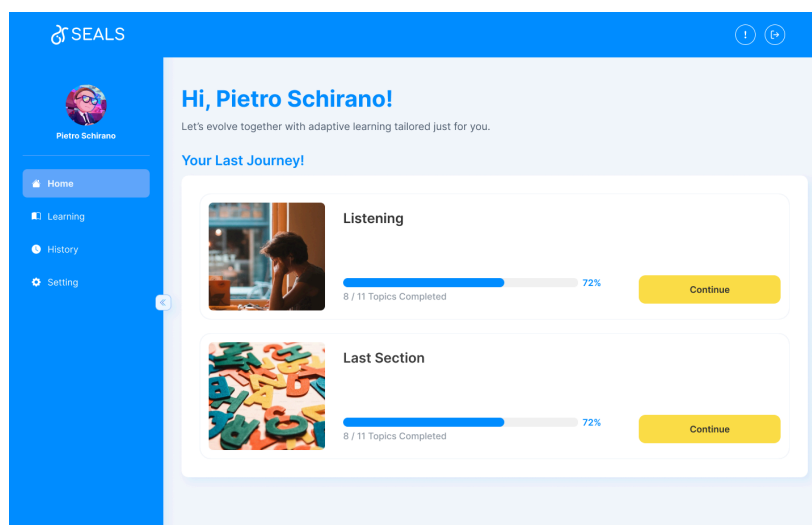
Gambar 104. *Student website mockup halaman new home*

*Sidebar* di samping dapat di-*collapse* dengan mengklik tombol yang terletak di tepi *sidebar*. Setelah diklik, *sidebar* akan menyusut sedangkan kontennya melebar seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 105. *Student website collapsed sidebar mockup*

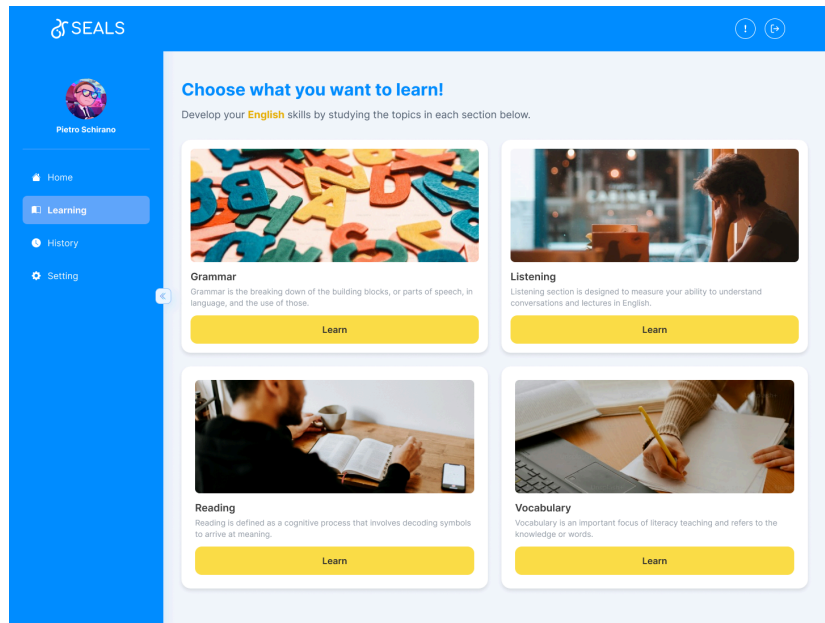
Selain itu, pada halaman *home* siswa yang sudah memiliki progres, akan ditampilkan *section* yang telah dipelajari, lengkap dengan *progress bar* yang menunjukkan persentase topik yang telah diselesaikan dalam *section* tersebut.



Gambar 106. *Student website mockup halaman home*

g) *Learning*

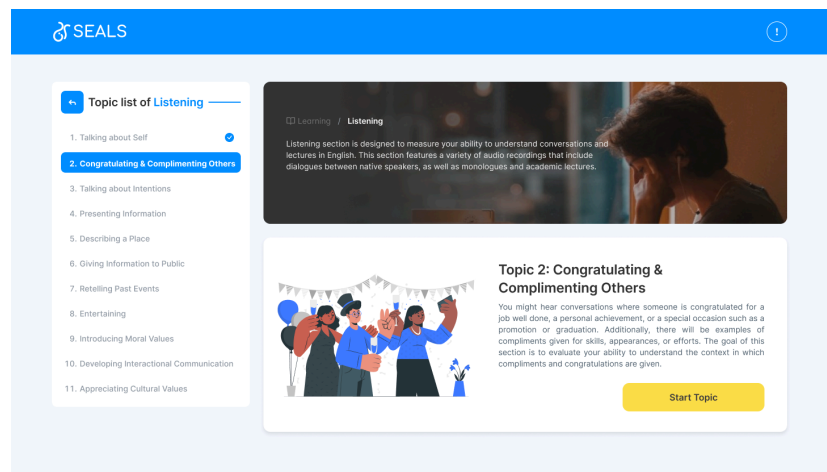
Pada menu *learning*, terdapat 4 *cards* untuk setiap *section* yang sudah ditentukan sebelumnya, seperti yang dirancang. Namun, *tab* yang berdasarkan progres dihilangkan pada bagian ini.



Gambar 107. *Student website mockup halaman learning*

h) *Topic*

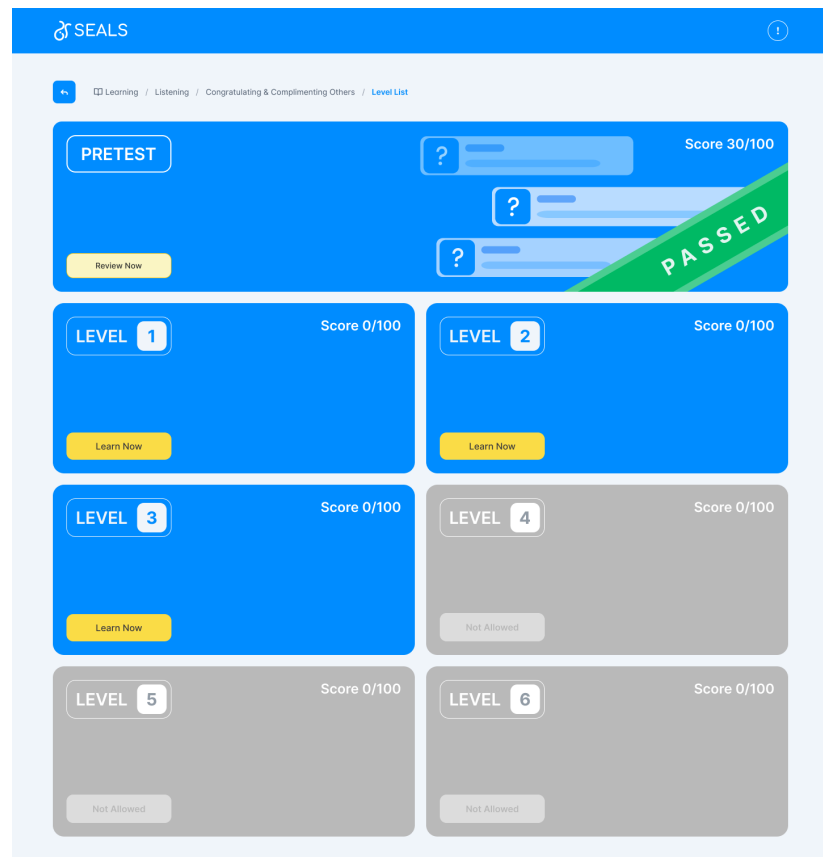
Setelah tombol *learn* pada salah satu *section* diklik, akan terbuka daftar topik. Tata letaknya tetap dibagi menjadi tiga, tetapi daftar topik ditampilkan penuh di sisi kiri sebagai *sidebar*. Sementara itu, deskripsi untuk *section* tersebut disesuaikan lebar ukurannya agar sejajar dengan keterangan topik yang berada di bawahnya.



Gambar 108. *Student website mockup halaman topic*

i) *Level*

Pada versi *final* ini akan ada level *pretest* tersendiri, diikuti oleh level 1 hingga level 6 yang dapat diselesaikan oleh siswa. Level yang menunjukkan bahwa siswa berhasil menyelesaikan suatu topik adalah saat mereka bisa mendapatkan skor yang tinggi di *exercise* pada level 6.



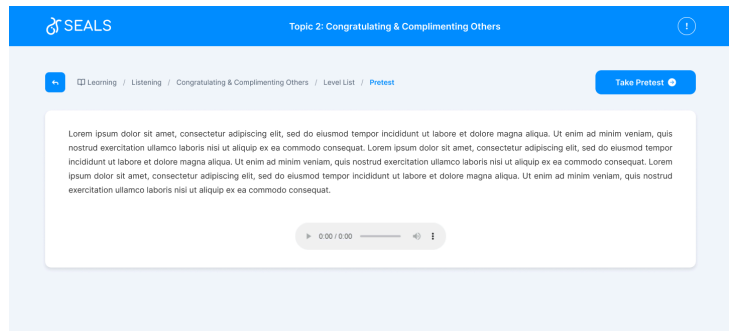
Gambar 109. *Student website mockup* halaman *level list*

j) *Material*

Setelah mengklik *learn now* pada level yang terbuka, siswa akan disajikan materi terlebih dahulu. Setelah mempelajarinya, barulah dapat melanjutkan ke *exercise*. Dalam penyajian materi tadi, berbagai jenis media dapat didukung dan dikombinasikan, antara lain seperti berikut.

i. *Audio*

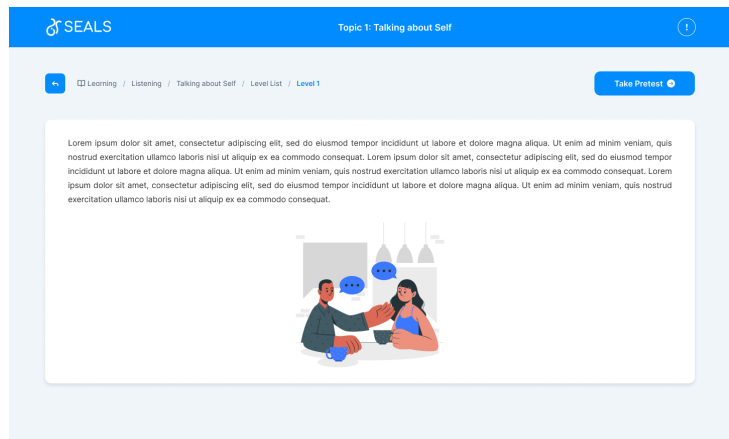
Media audio akan ditampilkan dalam bentuk *audio player* dengan fitur *play* dan *pause* serta keterangan durasi, seperti pada contoh di bawah ini.



Gambar 110. *Student website mockup halaman audio material*

ii. *Image*

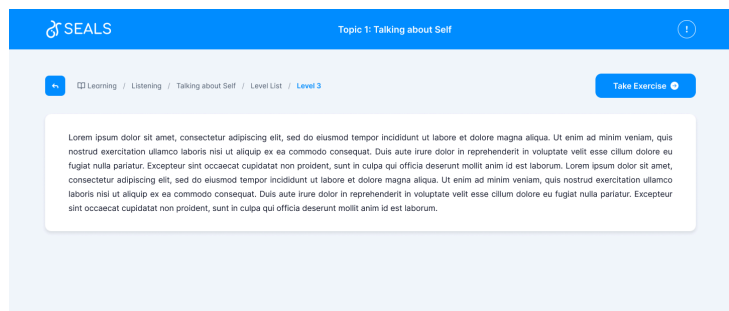
Selanjutnya, media gambar akan ditampilkan sebagaimana biasanya, seperti contoh berikut.



Gambar 111. *Student website mockup halaman image material*

iii. *Text*

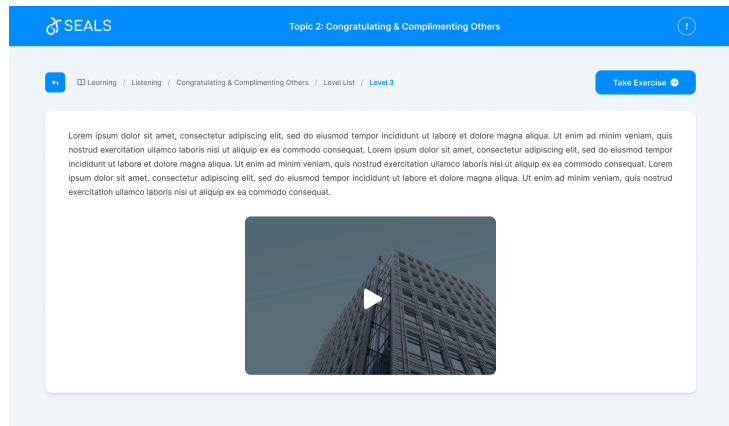
Jika tanpa media tambahan, materi juga bisa disajikan dalam bentuk teks penjabaran saja.



Gambar 112. *Student website mockup halaman text material*

iv. *Video*

Terakhir, untuk media video akan ada *video player* dengan fungsi *play*, *pause*, dan durasi yang mirip dengan fitur audio.



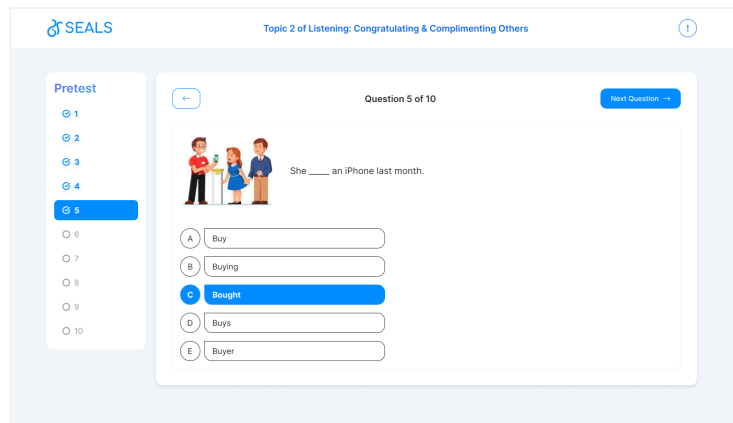
Gambar 113. *Student website mockup halaman video material*

k) *Exercise*

Halaman *exercise* ini sudah sesuai dengan rancangan awal, namun terdapat tambahan jenis soal yang disediakan, sebagai berikut.

i. *Multiple Choice*

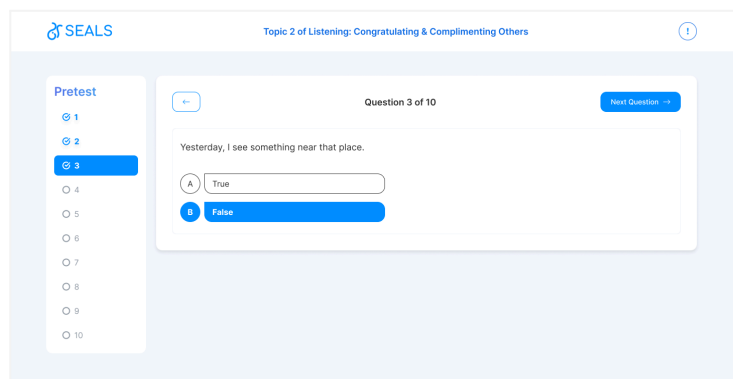
Soal ini dapat menyertakan media seperti gambar, audio, atau video, sebagaimana pada materi. Setiap soal akan memiliki 4 hingga 5 opsi jawaban.



Gambar 114. *Student website mockup* halaman *multiple choice*

ii. *True False*

Jenis soal ini seperti pada umumnya yaitu dengan dua pilihan jawaban, benar atau salah.

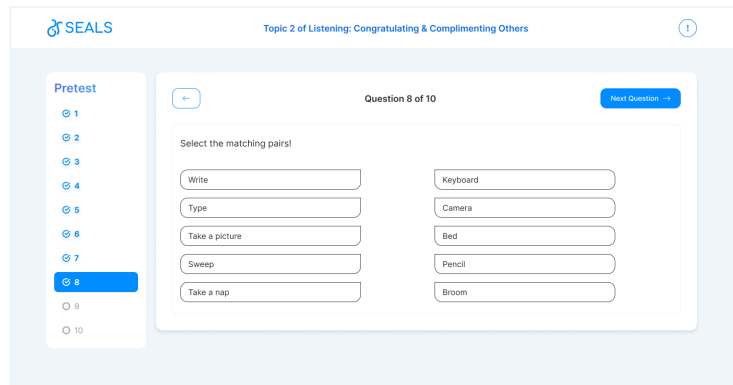


Gambar 115. *Student website mockup* halaman *true false*

iii. *Matching Pairs*

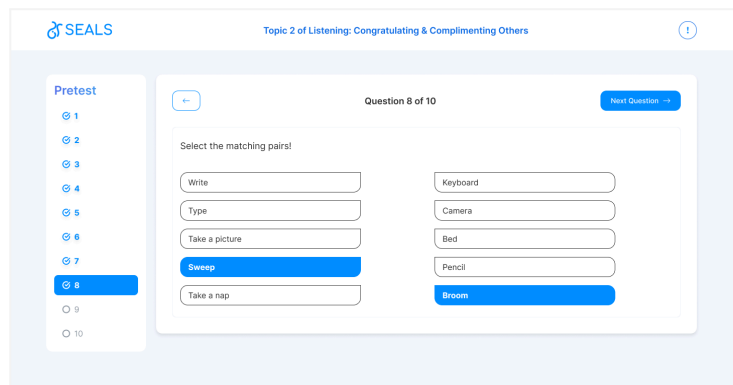
Untuk jenis soal terakhir ini akan disediakan pasangan-pasangan yang harus dipasangkan. Tampilan awal terdiri dari dua kolom yaitu kolom kiri dan kanan. Warna *default*-nya akan terlihat seperti contoh berikut.





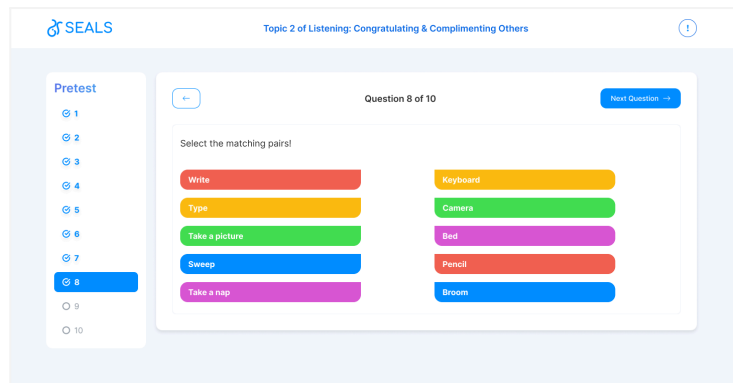
Gambar 116. *Student website mockup* halaman *default matching pairs*

Siswa harus memilih satu pasangan di sisi kiri terlebih dahulu, dan warna akan berubah sebagai tanda bahwa opsi telah dipilih. Setelah itu, siswa memilih pasangan yang dianggap benar di sisi kanannya dan pasangan tersebut akan diberi warna yang sama.



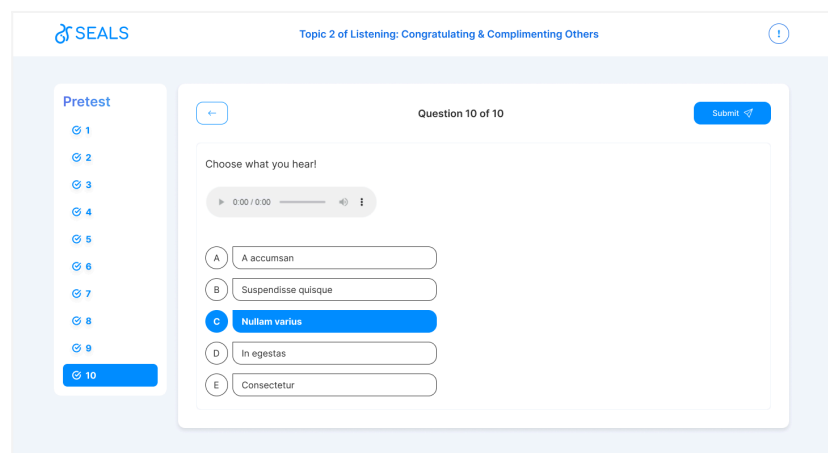
Gambar 117. *Student website mockup* halaman *first matching pair*

Setelah semua pasangan dipilih, pasangan-pasangan yang dianggap benar akan tampil dengan warna yang sama, seperti pada contoh di bawah ini.



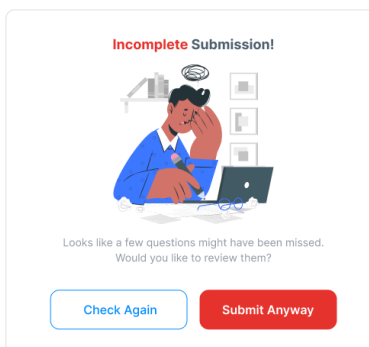
Gambar 118. *Student website mockup* halaman *matching pairs*

Ketika siswa mencapai soal terakhir, tombol yang ada di kanan atas akan berubah menjadi tombol *submit*. Siswa dapat mengklik tombol tersebut untuk mengumpulkan jawaban setelah selesai mengerjakan.



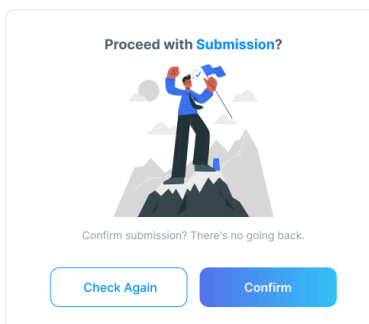
Gambar 119. *Student website mockup* halaman *submit exercise*

Jika siswa mengerjakan latihan tetapi ada soal yang belum dijawab, lalu siswa telah mencapai nomor terakhir dan menekan tombol *submit*, maka akan muncul peringatan tentang *incomplete submission*. Siswa dapat memilih untuk tetap mengirimkan jawaban meskipun ada yang kosong atau kembali memeriksa ulang.



Gambar 120. *Incomplete dialog box*

Sebaliknya, jika semua soal telah terjawab dengan lengkap, akan muncul konfirmasi siswa ingin melanjutkan pengiriman atau masih ingin memeriksa jawaban sebelum mengirim.



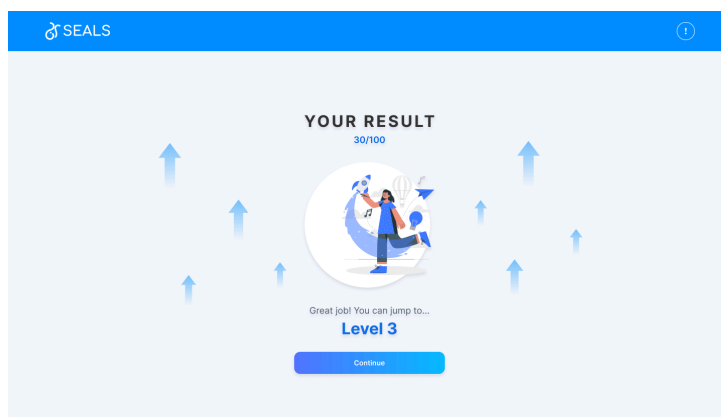
Gambar 121. *Submission dialog box*

### 1) *Result*

Setelah siswa mengumpulkan pengerjaan *exercise*, maka muncul halaman *result* yang berisi hasil dari latihan berupa skor. Beberapa variasi yang muncul akan bergantung dari hasil tersebut, seperti berikut ini.

#### i. *Jump*

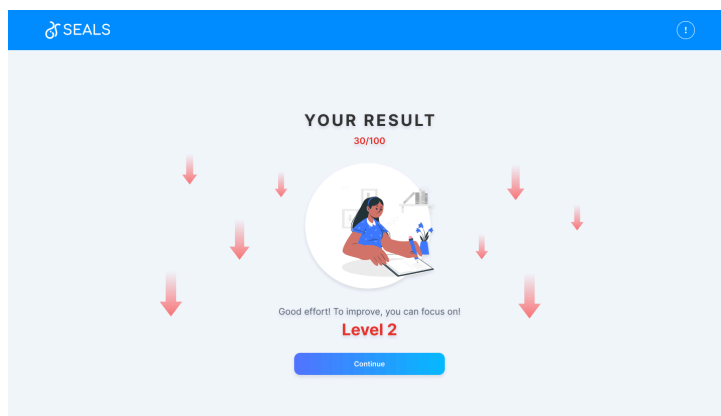
Pertama, jika siswa berhasil mendapatkan nilai baik dan levelnya naik, maka tampilan akan dominan biru seperti di bawah.



Gambar 122. *Student website mockup* halaman *jump level result*

ii. *Down*

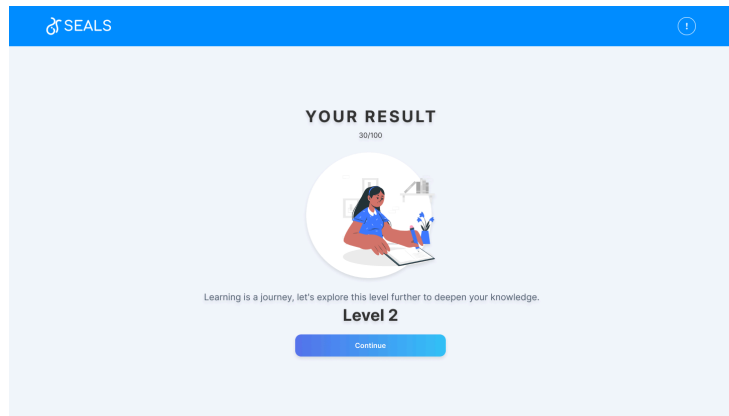
Kedua, jika siswa mendapatkan nilai tidak terlalu bagus dan levelnya turun, maka tampilan akan dominan merah seperti di bawah.



Gambar 123. *Student website mockup* halaman *level down result*

iii. *Stay*

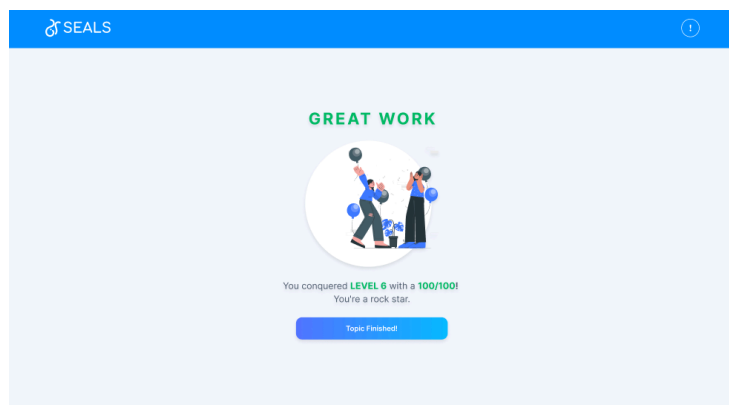
Ketiga, jika siswa mendapatkan nilai sama dan levelnya tetap, maka tampilan akan dominan hitam seperti di bawah.



Gambar 124. *Student website mockup* halaman *stay level result*

iv. *Complete*

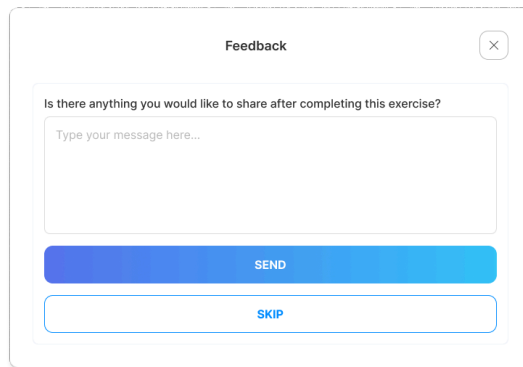
Terakhir, jika siswa mendapatkan nilai bagus pada level 6 yang menandakan topiknya selesai, maka tampilan akan dominan hijau seperti di bawah.



Gambar 125. *Student website mockup* halaman *complete level result*

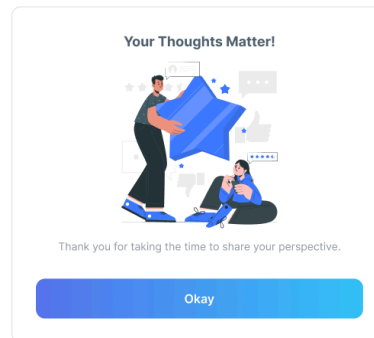
m) *Feedback*

Jika dalam rancangan awal *feedback* muncul di akhir soal *exercise*, maka saat ini *feedback* akan ditampilkan setelah siswa mengetahui skor yang diperoleh dan menekan tombol *continue*. *Feedback* ini opsional dan dapat di-*skip* tanpa harus diisi.



Gambar 126. *Feedback modal*

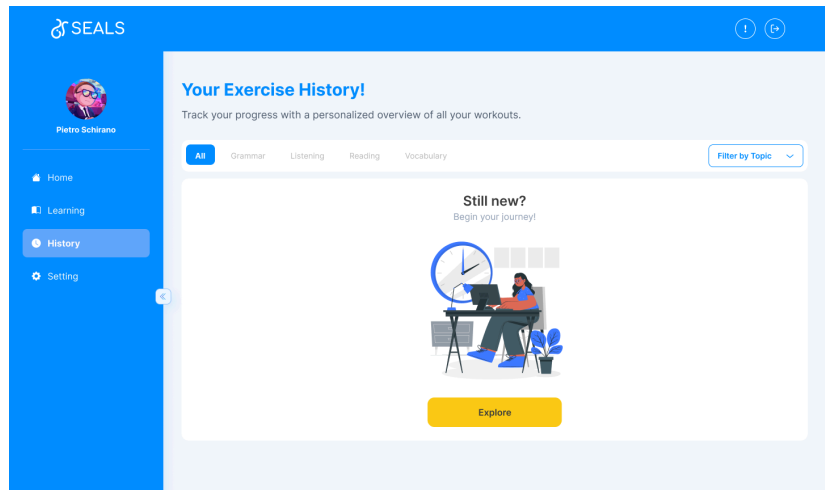
Ketika siswa memilih untuk mengisi *feedback* dan menekan tombol *send*, akan muncul *dialog box* yang mengonfirmasi bahwa *feedback* telah berhasil dikirimkan.



Gambar 127. *Feedback dialog box*

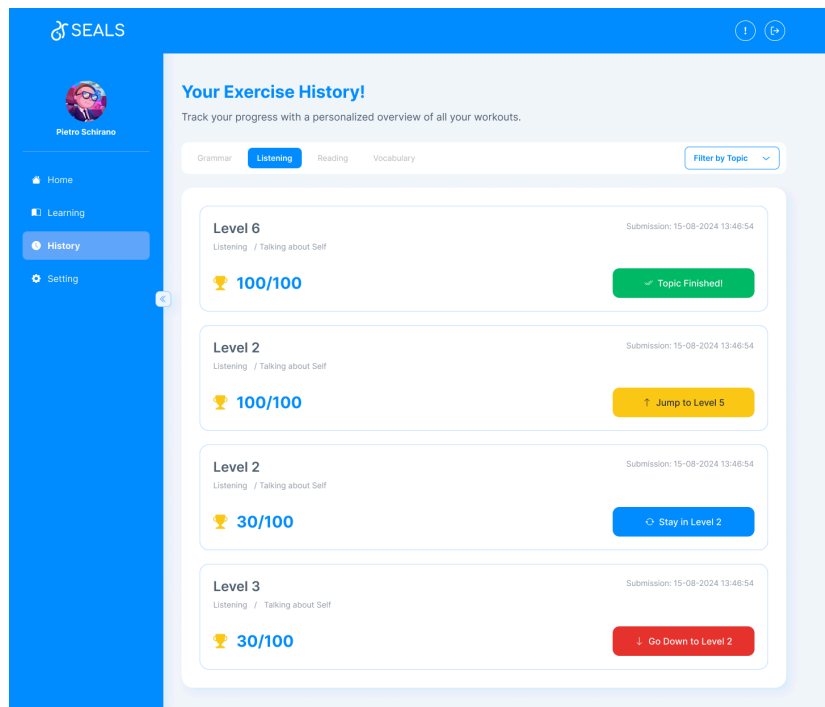
n) *History*

Menu baru yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan saat mengerjakan *mockup* adalah menu *history*. Karena tampilan *history* di halaman *home* dirasa kurang mendetail, dibuatlah halaman khusus untuk menampilkan riwayat tersebut.



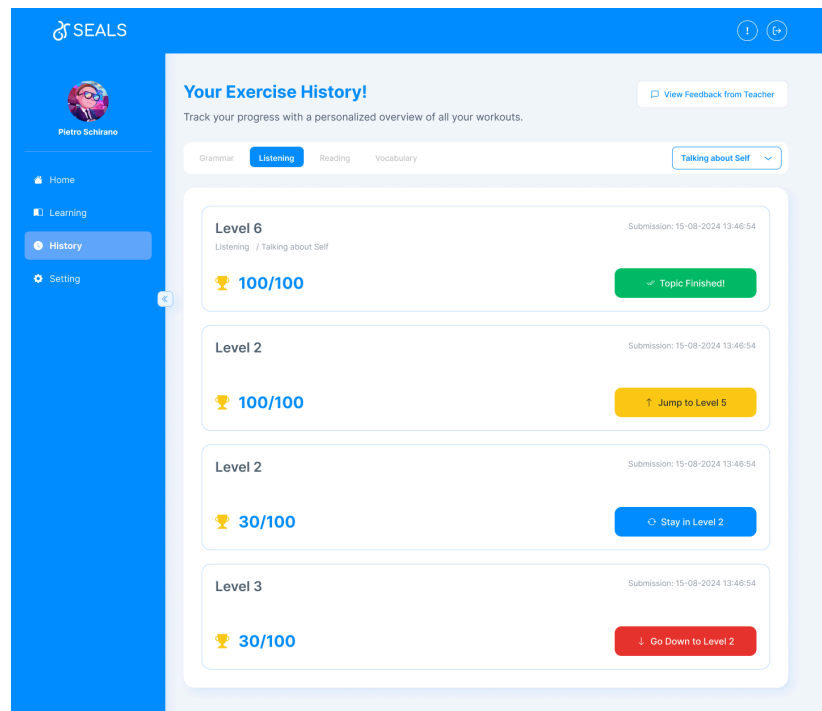
Gambar 128. *Student website mockup halaman new history*

Pada halaman *history*, jika sudah ada progres pengerjaan *exercise*, siswa dapat melihat data sesuai *section* menggunakan tab dan berdasarkan topik melalui *dropdown* di sebelah kanannya. Setiap *history card* berisi informasi tentang level, skor yang diperoleh, serta keterangan apakah hasil level tersebut meningkat, menurun, tetap, atau telah selesai.



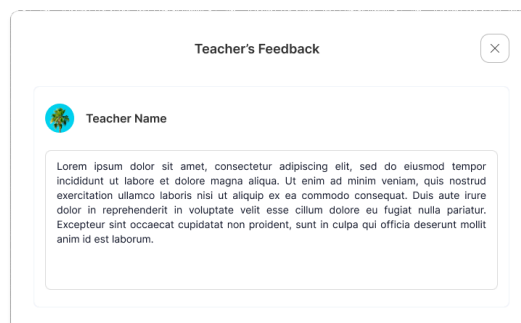
Gambar 129. *Student website mockup halaman history*

Ketika siswa memfilter berdasarkan topik, akan muncul tombol *view feedback from teacher* di atas *dropdown*. Hal ini karena guru dapat memberikan *feedback* khusus untuk setiap topik.



Gambar 130. *Student website mockup* halaman *history* with *filter*

Siswa dapat melihat *feedback* dari guru yang berupa tampilan modal berisi nama guru dan isi umpan balik yang diberikan. *Feedback* ini hanya akan terlihat setelah siswa menyelesaikan topik tertentu.

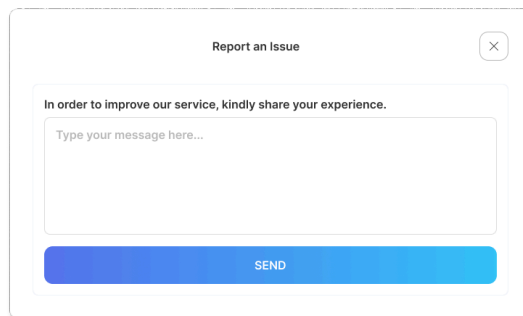


Gambar 131. *Teacher's feedback modal*



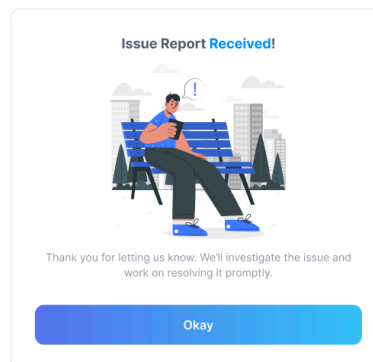
o) *Report an Issue*

Pada *navbar* atas bagian kanan, terdapat *icon* tanda seru yang berfungsi untuk melaporkan masalah dari sisi pengguna kepada *developer*. Setelah pengguna mengklik tombol tersebut, mereka dapat mengisi laporan masalah yang akan diteruskan dan dapat dilihat oleh *admin*.



Gambar 132. *Report modal*

Setelah laporan dikirim, akan muncul pemberitahuan bahwa laporan diterima dan pesan masalah akan segera diperbaiki.

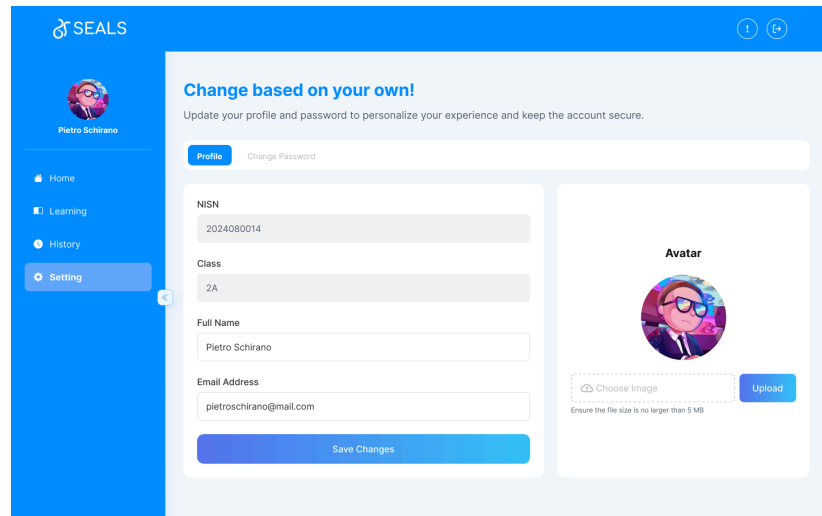


Gambar 133. *Report dialog box*

p) *Setting*

Pada halaman *setting* untuk siswa, hanya ada opsi untuk mengubah nama dan *email*. Sementara itu, NISN dan kelas hanya ditampilkan sebagai informasi yang tidak dapat diubah. Jika terdapat kesalahan pada NISN, bisa menghubungi *admin* melalui fitur *report* untuk meminta pembaruan. Kemudian, di

sebelah bagian kanan, terdapat opsi untuk mengunggah *avatar* yang ingin digunakan sebagai foto profil.



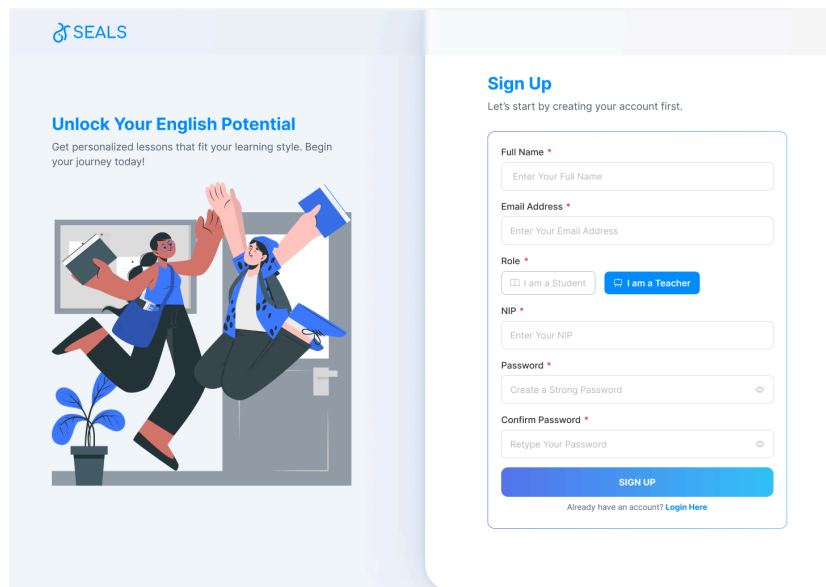
Gambar 134. *Student website mockup* halaman *setting*

### 3) *Teacher*

Untuk tampilan *website* khusus akun guru, desainnya akan diperjelas dan dikembangkan lagi dari rancangan awal seperti berikut.

#### a) *Sign Up*

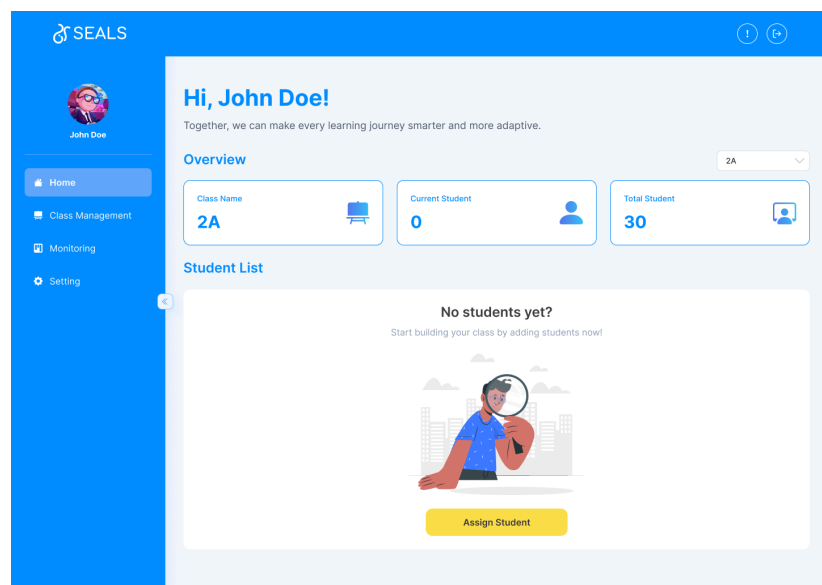
Saat mendaftar, pengguna yang sebagai guru akan diminta untuk mengisi NIP sebagai identitas unik yang membedakan mereka dari siswa. *Field* lainnya untuk proses registrasi, seperti nama, *email*, dan kata sandi, tetap sama untuk kedua jenis pengguna.



Gambar 135. *Teacher website mockup halaman sign up*

b) *Home*

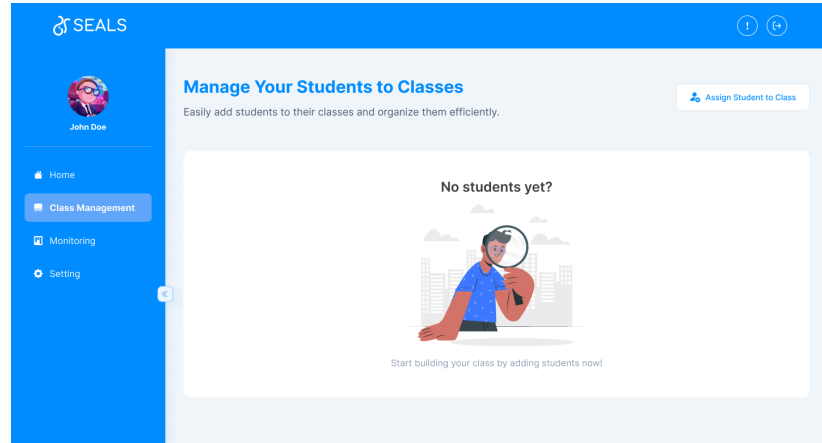
Setelah masuk, guru akan diarahkan ke halaman *home* yang menampilkan *overview* berdasarkan kelas yang dipilih pada *dropdown* di sebelah kanan. *Overview* mencakup informasi seperti nama kelas, jumlah siswa saat ini, dan kapasitas kelas.



Gambar 136. *Teacher website mockup halaman home*

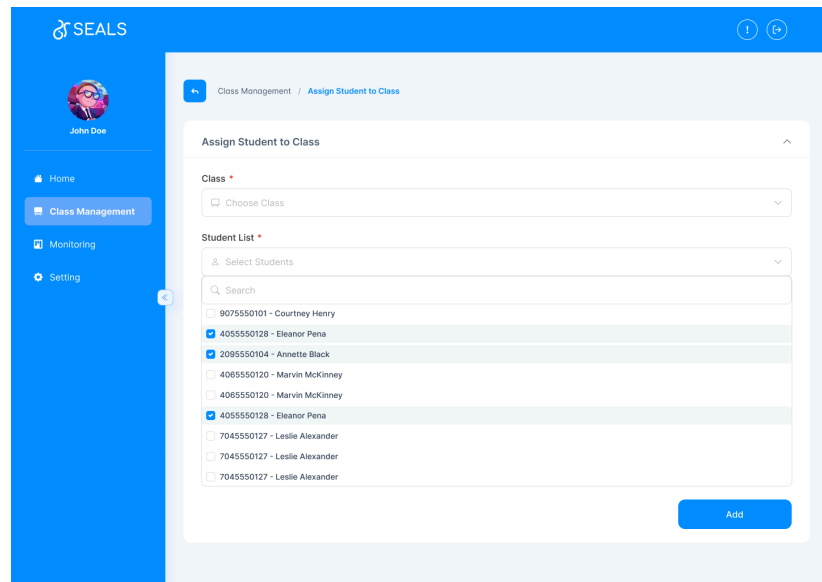
c) *Class Management*

Jika sebuah kelas masih baru dan belum ada siswa yang terdaftar, tampilan akan menunjukkan pesan kosong seperti di bawah ini, dengan tombol *assign student to class* untuk menambahkan siswa.



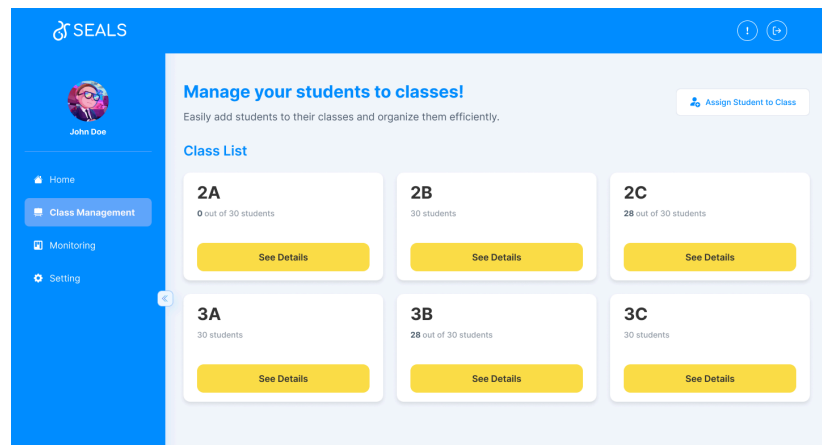
Gambar 137. *Teacher website mockup halaman new class management*

Di halaman penambahan siswa ke kelas, guru dapat memilih kelasnya terlebih dahulu, kemudian memilih nama-nama siswa yang perlu dimasukkan ke dalam kelas.



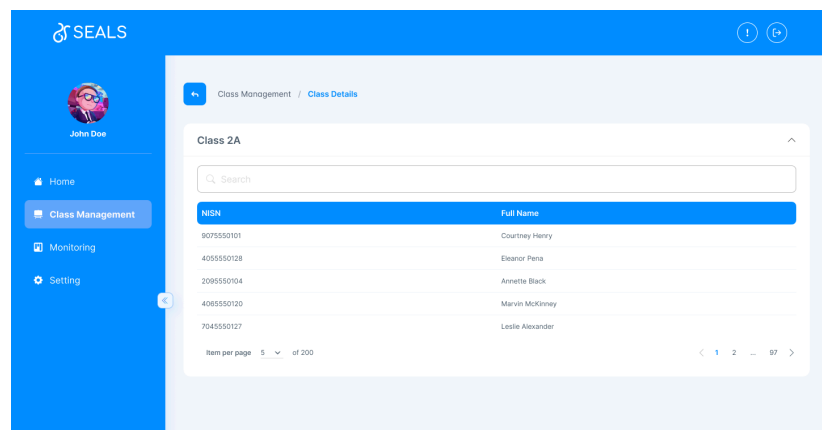
Gambar 138. *Teacher website mockup halaman assign student to class*

Setelah siswa ditambahkan ke dalam kelas, akan muncul *card* kelas yang menampilkan jumlah siswa yang telah terdaftar di kelas masing-masing.



Gambar 139. *Teacher website mockup* halaman *class management*

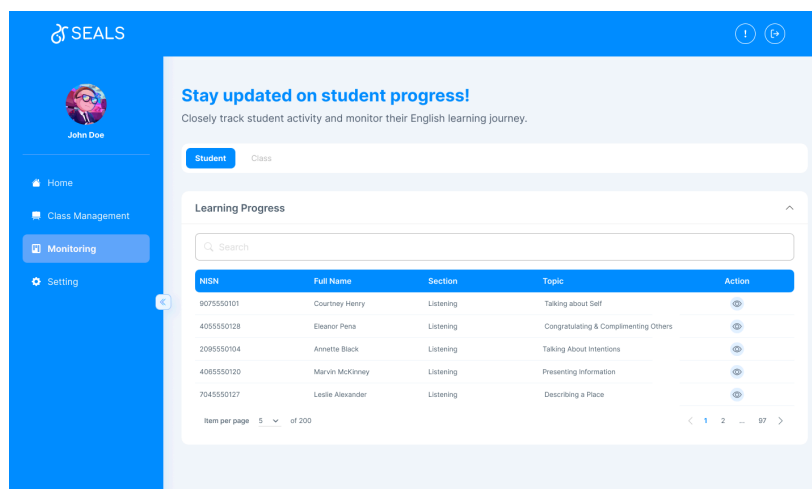
Saat guru mengklik tombol *see details* pada salah satu kelas, akan muncul daftar yang berisi NISN dan nama para siswa yang terdaftar di kelas tersebut.



Gambar 140. *Teacher website mockup* halaman *class details*

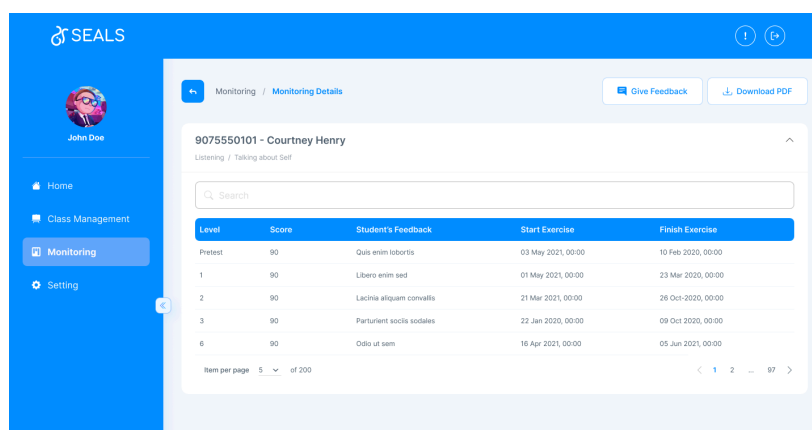
#### d) *Monitoring*

*Monitoring* dapat dilakukan guru dengan memilih berdasarkan siswa individual atau kelas dan pemantauan ini berfokus pada topik-topik yang telah diselesaikan oleh siswa.



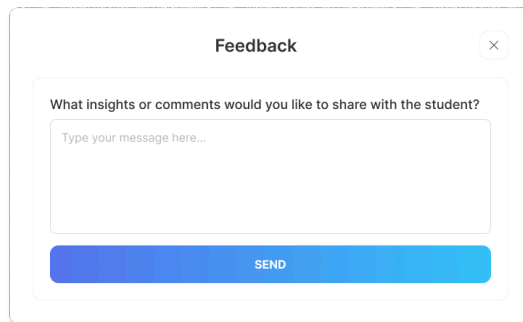
Gambar 141. *Teacher website mockup halaman monitoring*

Pada tabel di atas, terdapat tombol *icon* detail yang ketika diklik akan muncul daftar detail perjalanan siswa dalam menyelesaikan suatu topik. Tabel progres tersebut juga dapat diunduh untuk memantau aktivitas siswa dengan lebih mudah.



Gambar 142. *Teacher website mockup halaman monitoring details*

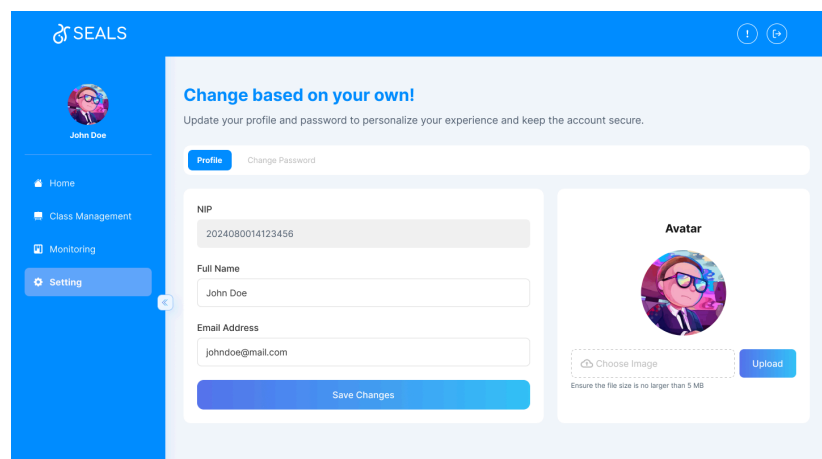
Selain itu, guru juga bisa memberikan *feedback* pada topik yang sudah diselesaikan oleh siswa. Guru cukup mengklik tombol *give feedback* dan mengisi umpan balik sesuai dengan masukan yang ingin diberikan berdasarkan hasil *monitoring*.



Gambar 143. *Teacher feedback modal*

e) *Setting*

Pada halaman *settings*, guru hanya dapat mengedit nama dan email. Sementara itu, NIP tidak dapat diubah sendiri, jika terdapat kesalahan, bisa menghubungi *admin* melalui fitur *report* untuk meminta pembaruan. Di sebelah kanan, tersedia opsi mengunggah avatar yang ingin digunakan.

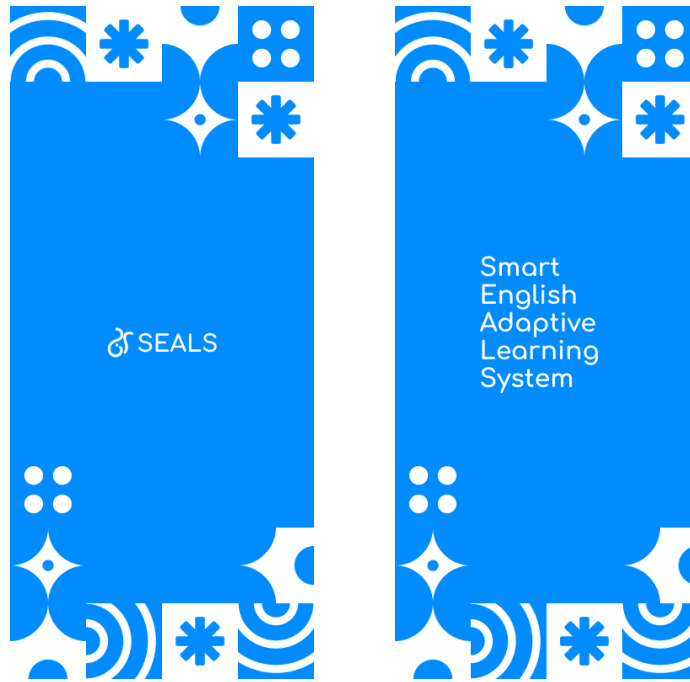


Gambar 144. *Teacher website mockup halaman setting*

- **Mobile**

a) *Splash Screen*

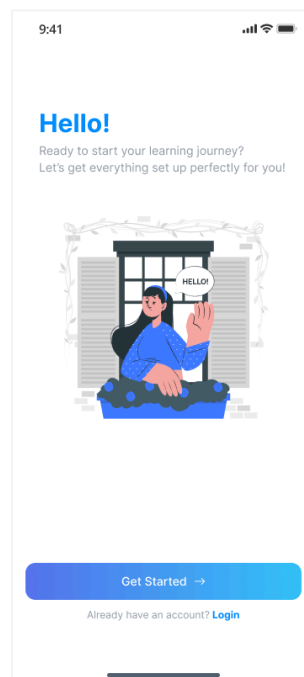
Setiap kali aplikasi dibuka, akan muncul *splash screen* terlebih dahulu. Tampilan ini menunjukkan logo yang kemudian beralih dengan efek animasi *fade* menjadi kepanjangan dari SEALS, yaitu *Smart English Adaptive Learning System*.



Gambar 145. *Mobile mockup splash screen*

b) *Onboarding*

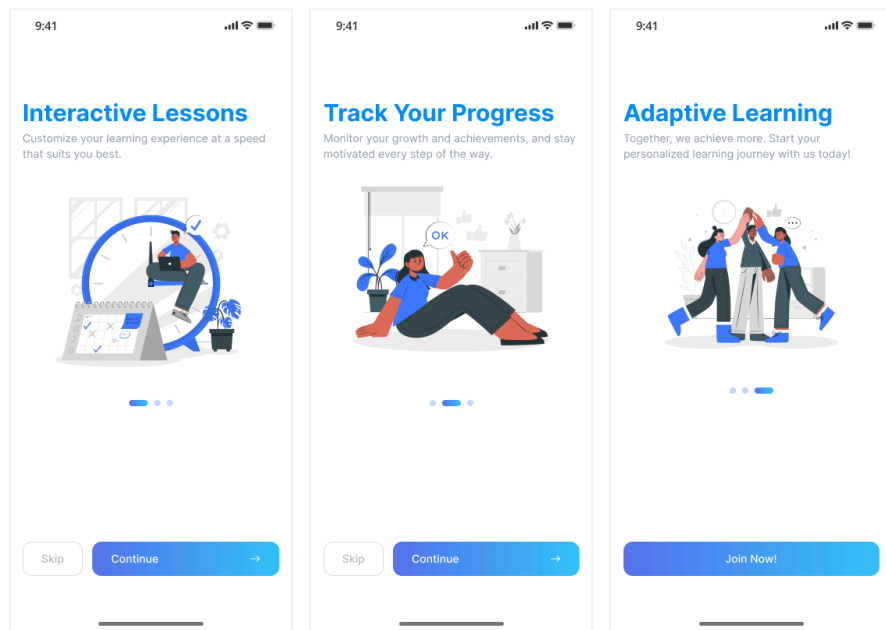
Bagi pengguna yang baru menginstal aplikasi, akan ditampilkan *onboarding screen* dengan tombol *get started*. Jika pengguna sudah memiliki akun, mereka dapat langsung masuk dengan mengklik *login* di bawah tombol utama.





Gambar 146. *Mobile mockup* halaman *get started*

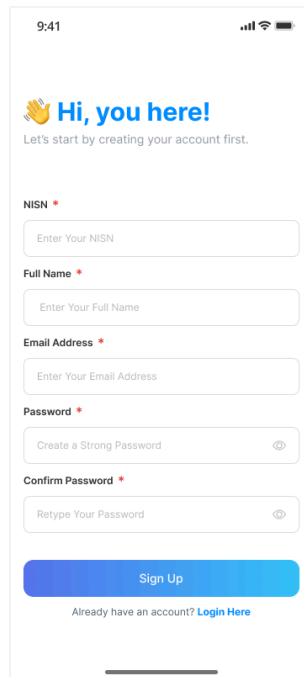
Selanjutnya, siswa akan diarahkan ke pengenalan singkat SEALS melalui 3 halaman yang berisi *headline* deskripsi singkat, dan ilustrasi. Mereka juga dapat melewatinya dengan tombol *skip* dan bisa langsung mendaftarkan akun.



Gambar 147. *Mobile mockup* halaman *onboarding*

c) *Sign Up*

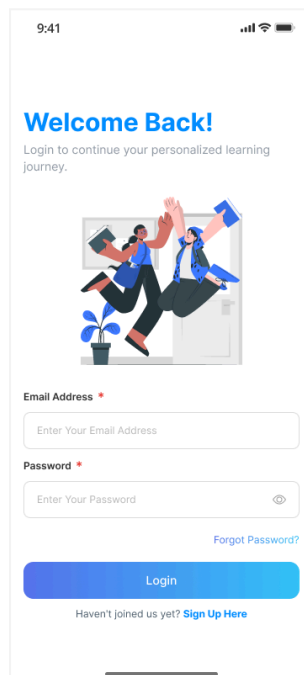
Pada bagian *sign up*, karena aplikasi *mobile* ini khusus untuk siswa, formulir pendaftaran langsung menyediakan *field* NISN di awal sebagai data utama yang harus diisi.



Gambar 148. *Mobile mockup* halaman *sign up*

d) *Login*

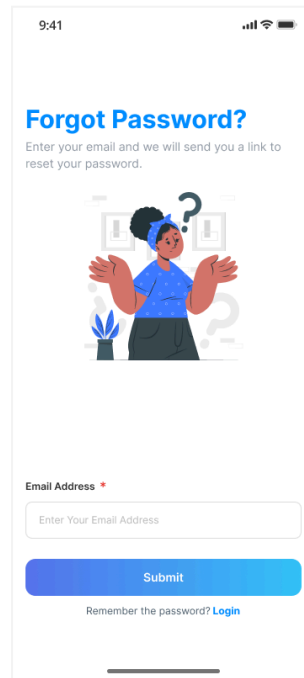
Untuk halaman *login* seperti pada rancangan, siswa diharuskan untuk mengisi *email* yang telah terdaftar sebelumnya serta memasukkan kata sandi yang sesuai dengan akun agar bisa masuk.



Gambar 149. *Mobile mockup halaman login*

e) *Forgot Password*

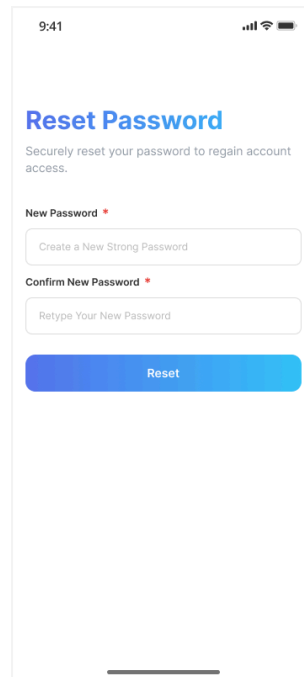
Pada halaman ini, pengguna hanya perlu memasukkan *email* yang sudah terdaftar, dan sistem akan mengirimkan tautan untuk mengatur ulang kata sandi.



Gambar 150. *Mobile mockup halaman forgot password*

f) *Reset Password*

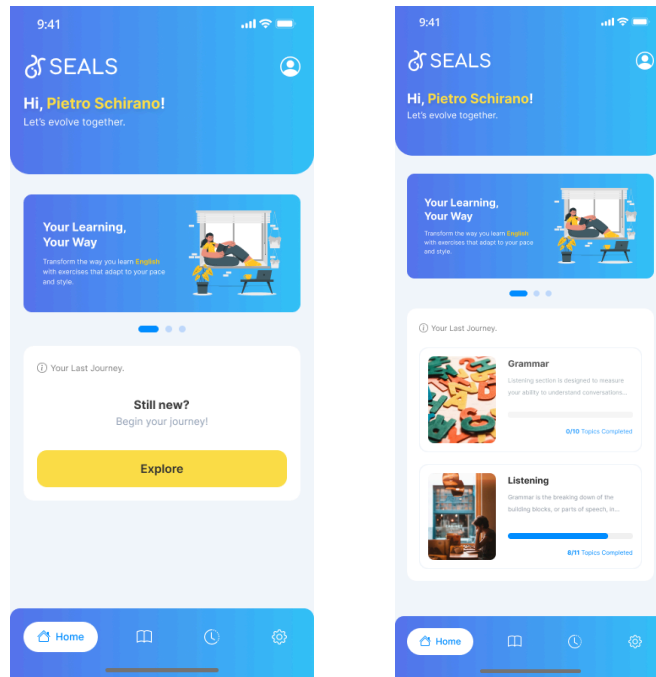
Untuk mereset kata sandi, masukkan kata sandi baru dan konfirmasi dengan mengisi ulang kata sandi, pastikan isian keduanya sama.



Gambar 151. *Mobile mockup* halaman *reset password*

g) *Home*

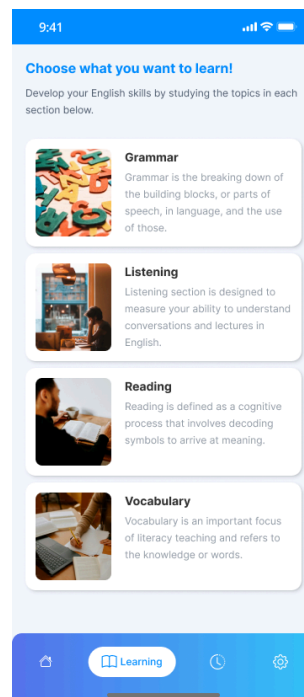
Sesuai dengan rancangan, setelah siswa masuk ke halaman *home* dari *login*, terdapat tiga *banners* yang memberikan informasi singkat mengenai SEALS. Jika pengguna baru, akan tersedia tombol *explore*. Namun, jika sudah ada progres, akan ditampilkan jumlah topik yang telah diselesaikan di suatu *section*, yang terlihat melalui *progress bar*.



Gambar 152. *Mobile mockup* halaman *home*

#### h) *Learning*

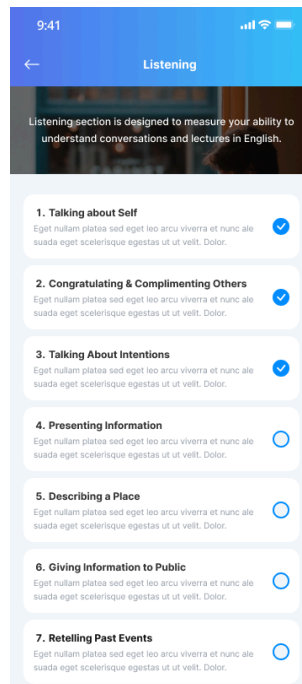
Pada menu *learning*, terdapat 4 *cards* untuk setiap *section* yang sudah ditentukan sebelumnya, seperti yang dirancang pada *wireframe*.



Gambar 153. *Mobile mockup* halaman *learning*

i) *Topic*

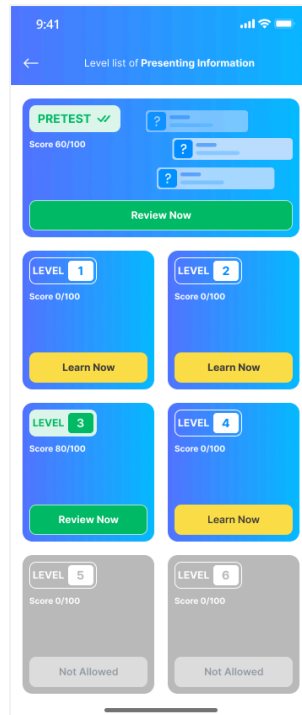
Setelah mengklik salah satu *section*, maka akan terbuka halaman topik. Terdapat deskripsi untuk *section* lalu di bawahnya baru ditampilkan daftar topik dengan keterangan.



Gambar 154. *Mobile mockup* halaman *topic*

j) *Level*

Pada daftar level akan ada level *pretest* tersendiri, diikuti oleh level 1 sampai level 6 yang dapat diselesaikan oleh siswa. Level yang menunjukkan bahwa siswa berhasil menyelesaikan suatu topik adalah saat mereka bisa mendapatkan skor tinggi di *exercise* level 6.



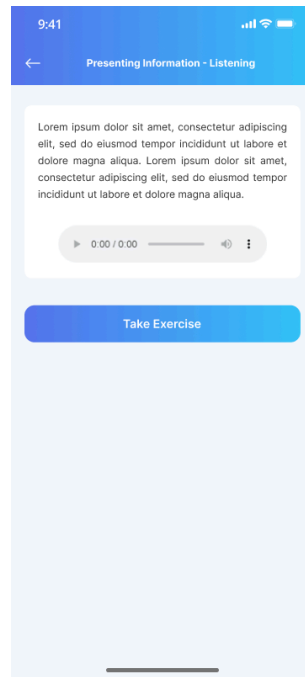
Gambar 155. *Mobile mockup* halaman *level list*

k) *Material*

Setelah mengklik *learn now* pada level yang terbuka, siswa akan disajikan materi dahulu. Setelah mempelajarinya, barulah dapat melanjutkan ke *exercise*. Pada materi tadi, berbagai jenis media dapat didukung dan dikombinasikan, antara lain seperti berikut.

i. *Audio*

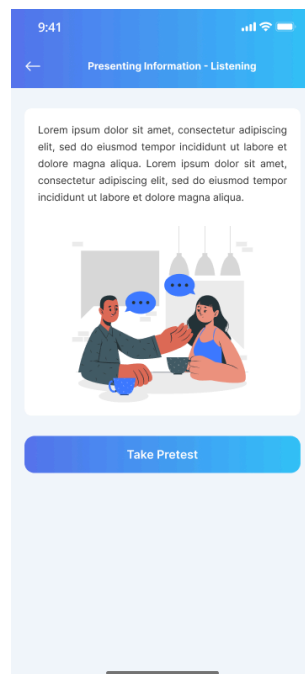
Media audio akan ditampilkan dalam bentuk *audio player* dengan fitur *play* dan *pause* serta keterangan durasi, seperti pada contoh di bawah ini.



Gambar 156. *Mobile mockup* halaman *audio material*

ii. *Image*

Selanjutnya, media gambar akan ditampilkan sebagaimana biasanya, seperti contoh berikut.

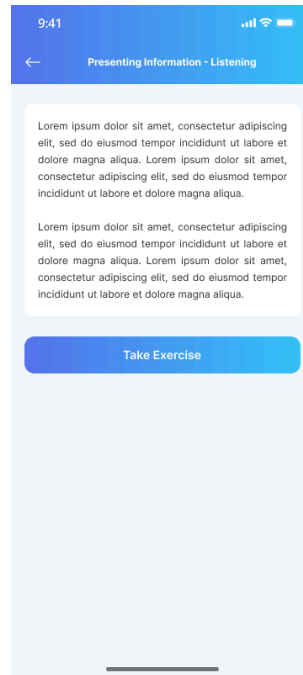


Gambar 157. *Mobile mockup* halaman *image material*



iii. *Text*

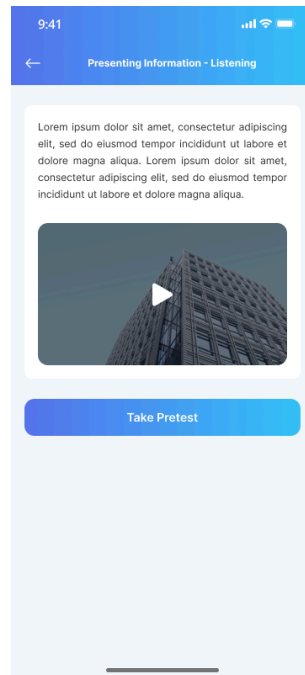
Jika tanpa media tambahan, materi juga bisa disajikan dalam bentuk teks penjabaran saja.



Gambar 158. *Mobile mockup* halaman *text material*

iv. *Video*

Terakhir, untuk media video akan ada *video player* dengan fungsi *play*, *pause*, dan durasi yang mirip dengan fitur audio.



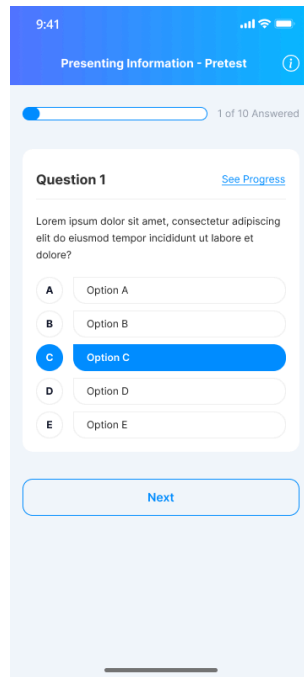
Gambar 159. *Mobile mockup* halaman *video material*

l) *Exercise*

Saat mengerjakan *exercise*, siswa harus menyelesaikan semua soal hingga selesai karena tidak tersedia tombol untuk kembali ke halaman lain. Progres pengerjaan akan ditampilkan melalui *progress bar* yang menunjukkan jumlah soal yang sudah dijawab.

i. *Multiple Choice*

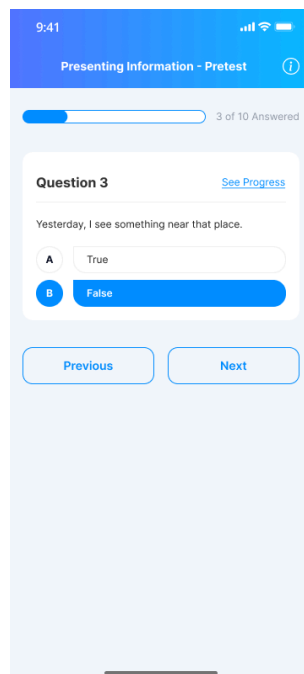
Soal ini dapat menyertakan media seperti gambar, audio, atau video, sebagaimana pada materi. Setiap soal akan memiliki 4 hingga 5 opsi jawaban.



Gambar 160. *Mobile mockup* halaman *multiple choice*

ii. *True False*

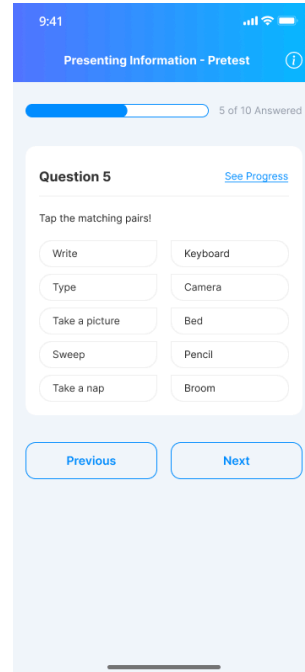
Jenis soal ini seperti pada umumnya yaitu dengan dua pilihan jawaban, benar atau salah.



Gambar 161. *Mobile mockup* halaman *true false*

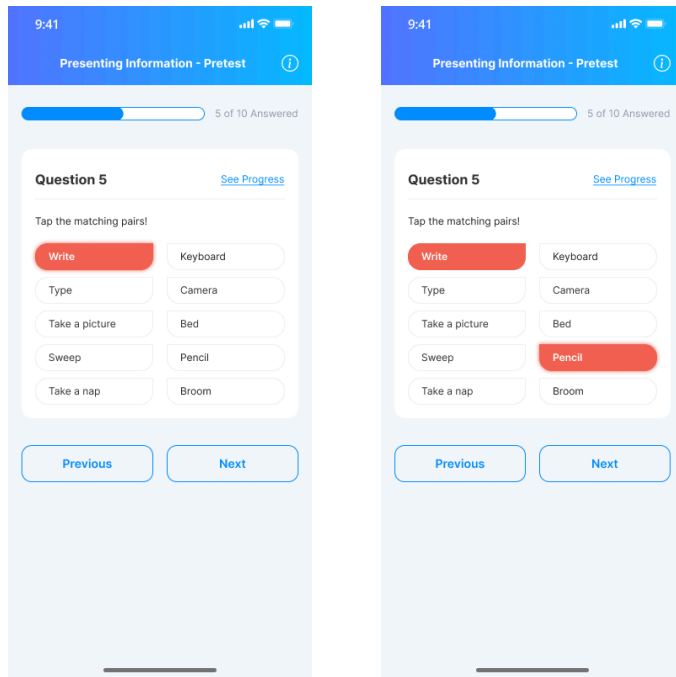
iii. *Matching Pairs*

Untuk jenis soal terakhir ini akan disediakan pasangan-pasangan yang harus dipasangkan. Tampilan awal terdiri dari dua kolom yaitu kolom kiri dan kanan. Warna *default*-nya akan terlihat seperti contoh berikut.



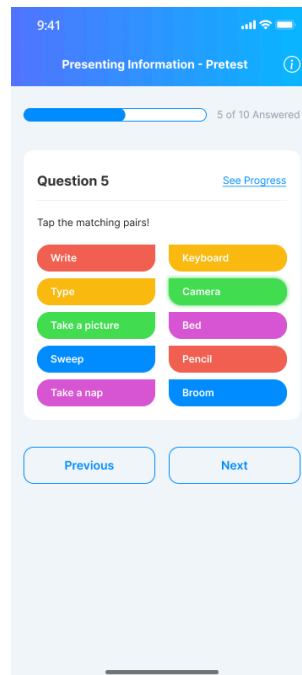
Gambar 162. *Mobile mockup* halaman *default matching pairs*

Siswa harus memilih satu pasangan di sisi kiri terlebih dahulu, dan warna akan berubah sebagai tanda bahwa opsi telah dipilih. Setelah itu, siswa memilih pasangan yang dianggap benar di sisi kanannya dan pasangan tersebut akan diberi warna yang sama.



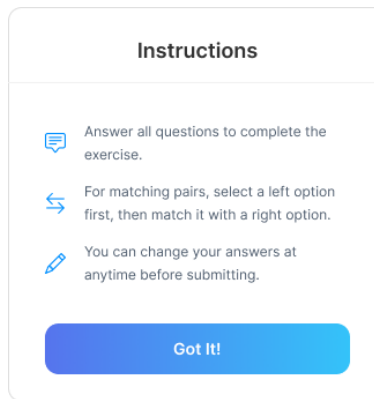
Gambar 163. *Mobile mockup* halaman *first matching pair*

Setelah semua pasangan dipilih, pasangan-pasangan yang dianggap benar akan tampil dengan warna yang sama, seperti pada contoh di bawah ini.



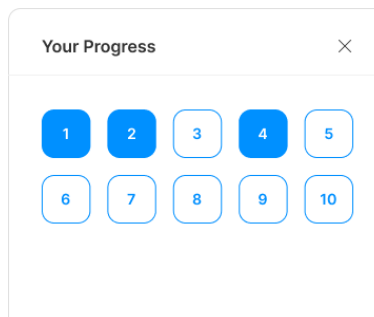
Gambar 164. *Mobile mockup* halaman *matching pairs*

Saat mengerjakan *exercise* di perangkat *mobile*, terdapat tombol dengan *icon* informasi di sisi kanan atas. Jika tombol ini diklik, akan muncul *dialog box* berisi instruksi dengan tiga keterangan mengenai cara menjawab soal.



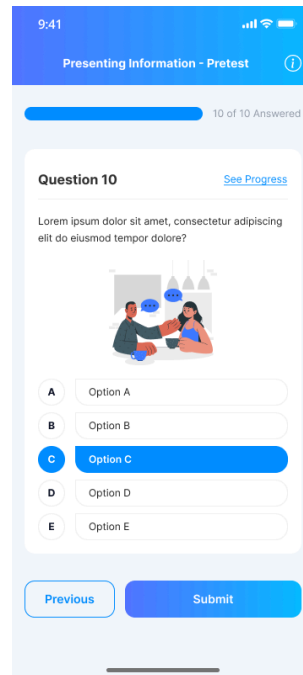
Gambar 165. *Instructions dialog box*

Ketika tombol *see progress* diklik, akan muncul tampilan *bottom sheet* yang menunjukkan progres pengerjaan soal. Soal yang sudah dijawab ditandai dengan *fill* warna biru, sedangkan soal yang belum dijawab ditandai dengan warna putih dengan *border* biru.



Gambar 166. *Progress bottom sheet*

Ketika siswa mencapai soal terakhir, tombol yang ada di kanan atas akan berubah menjadi tombol *submit*. Siswa dapat mengklik tombol tersebut untuk mengumpulkan jawaban setelah selesai mengerjakan.



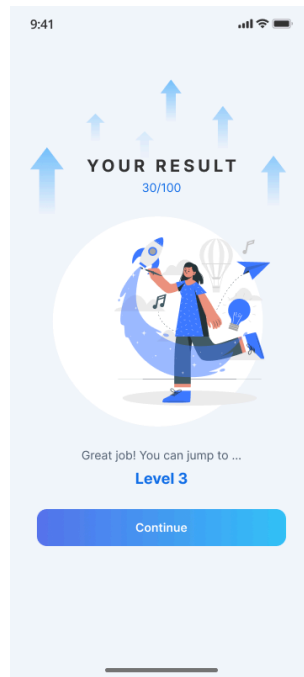
Gambar 167. *Mobile mockup* halaman *submit exercise*

m) *Result*

Setelah siswa mengumpulkan pengerjaan *exercise*, maka muncul halaman *result* yang berisi hasil dari latihan berupa skor. Beberapa variasi yang muncul akan bergantung dari hasil tersebut, seperti berikut ini.

i. *Jump*

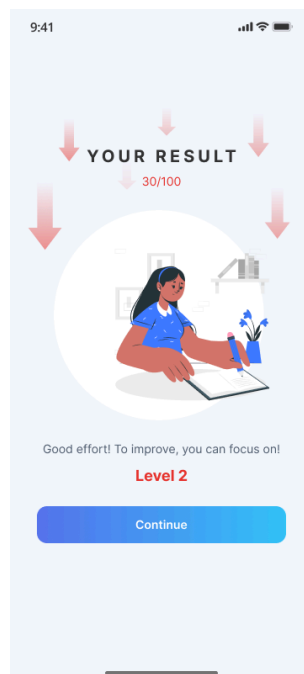
Pertama, jika siswa berhasil mendapatkan nilai baik dan levelnya naik, maka tampilan akan dominan biru.



Gambar 168. *Mobile mockup* halaman *jump level result*

ii. *Down*

Kedua, jika siswa mendapatkan nilai tidak terlalu bagus dan turun level, maka tampilan akan dominan merah.

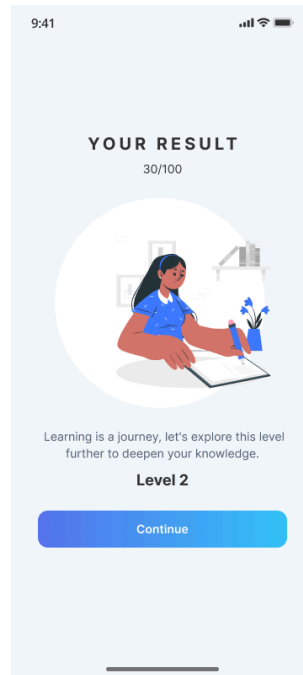


Gambar 169. *Mobile mockup* halaman *down level result*



iii. *Stay*

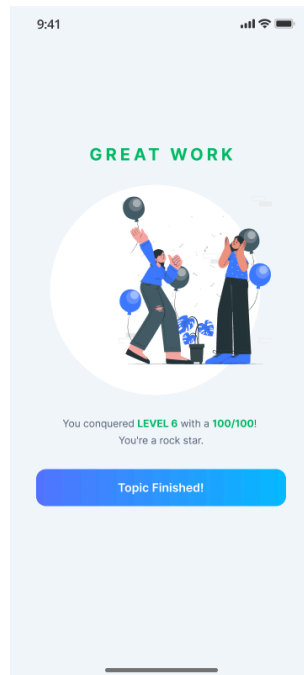
Ketiga, jika siswa mendapatkan nilai sama dan levelnya tetap, maka tampilan akan dominan hitam.



Gambar 170. *Mobile mockup* halaman *stay level result*

iv. *Complete*

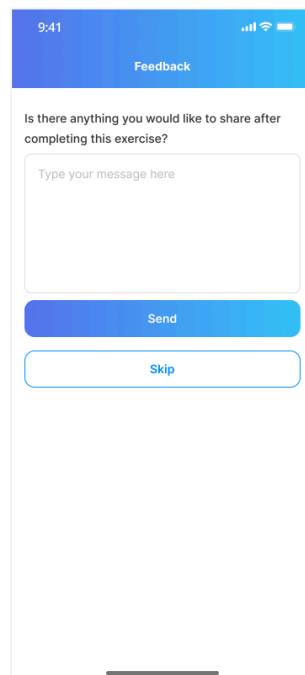
Terakhir, jika siswa mendapatkan nilai bagus pada level 6 yang menandakan topiknya selesai, maka tampilan akan dominan hijau.



Gambar 171. *Mobile mockup* halaman *complete result*

n) *Feedback*

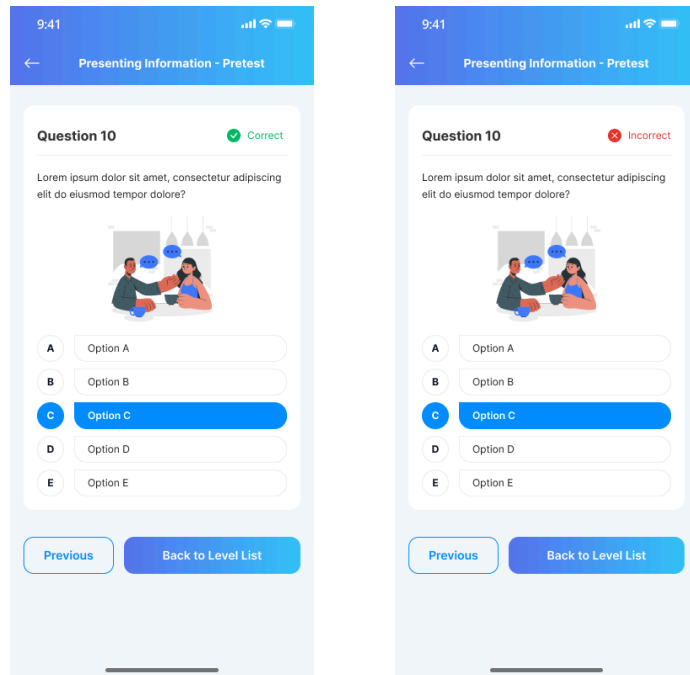
Jika dalam rancangan awal *feedback* muncul di akhir soal *exercise*, maka saat ini *feedback* akan ditampilkan setelah siswa mengetahui skor yang diperoleh dan menekan tombol *continue*. *Feedback* ini opsional dan dapat di-*skip* tanpa harus diisi.



Gambar 172. *Mobile mockup* halaman *feedback*

o) *Review*

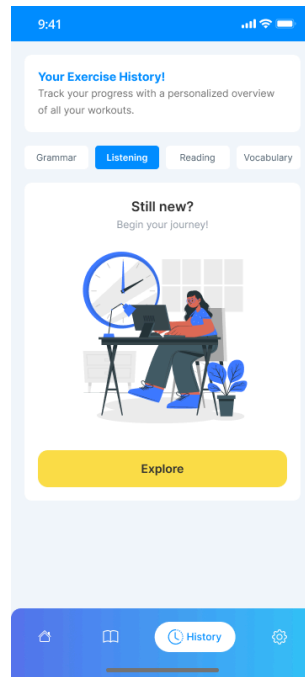
Dalam *pretest*, siswa dapat *me-review* soal yang telah mereka lakukan. Mereka akan mengetahui apakah jawaban yang telah *di-submit* benar atau salah, tetapi tidak akan diberikan informasi mengenai kunci jawaban yang benar.



Gambar 173. *Mobile mockup* halaman *review*

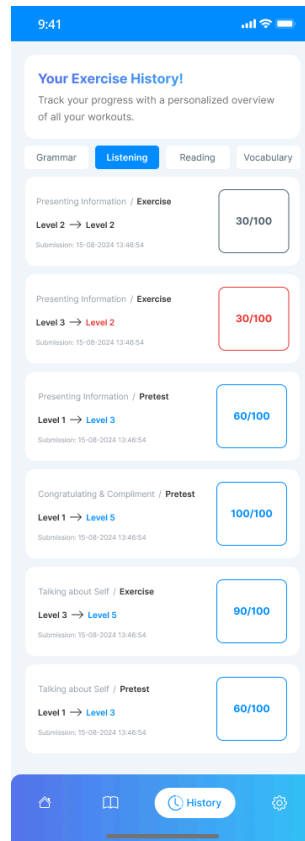
p) *History*

Menu baru yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan saat mengerjakan *mockup* adalah menu *history*. Karena tampilan *history* di halaman *home* dirasa kurang mendetail, dibuatlah halaman khusus untuk menampilkan riwayat tersebut.



Gambar 174. *Mobile mockup* halaman *new history*

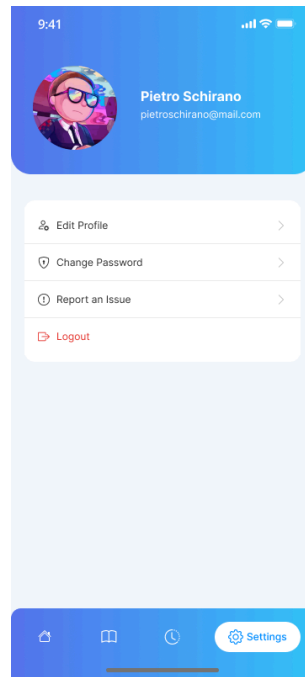
Pada halaman *history*, jika sudah ada progres pengerjaan *exercise*, siswa dapat melihat data sesuai *section* menggunakan tab. Setiap *history card* berisi informasi tentang level, skor yang diperoleh, serta keterangan apakah hasil level tersebut meningkat, menurun, tetap, atau telah selesai.



Gambar 175. *Mobile mockup* halaman *history*

q) *Settings*

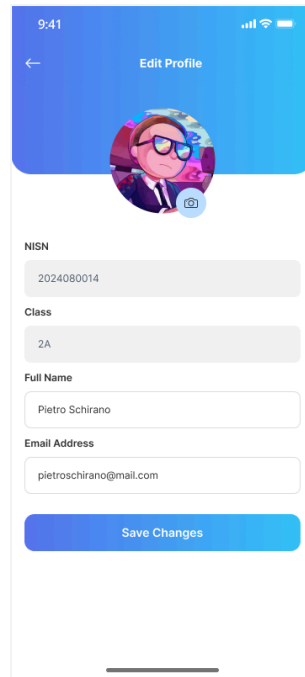
Beralih ke menu *settings*, di atas terdapat informasi *avatar*, nama, dan *email* dari akun yang *login*. Lalu ada beberapa tombol yang tersedia di bawahnya yaitu *edit profile*, *change password*, *report an issue*, dan *logout* untuk keluar dari akun.



Gambar 176. *Mobile mockup* halaman *settings*

r) *Edit Profile*

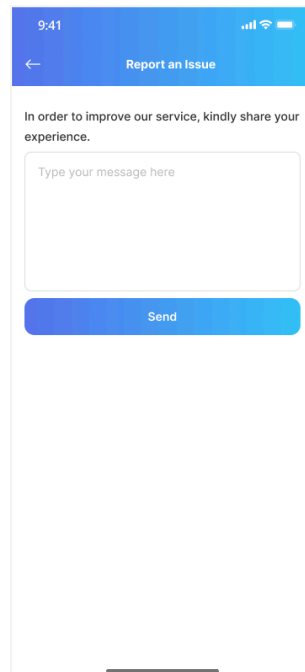
Jika mengklik *edit profile*, maka siswa dapat menyunting data nama lengkap, dan *email* maupun *avatar* yang digunakan. Sementara itu, NISN dan kelas tidak dapat diubah. Jika semisal terdapat kesalahan pada NISN, bisa menghubungi *admin* melalui fitur *report* untuk meminta pembaruan.



Gambar 177. *Mobile mockup* halaman *edit profile*

s) *Report an Issue*

Siswa dapat melaporkan masalah pada aplikasi melalui tombol *report an issue*. Siswa bisa langsung isi pengaduannya dan klik *send* jika sudah selesai.

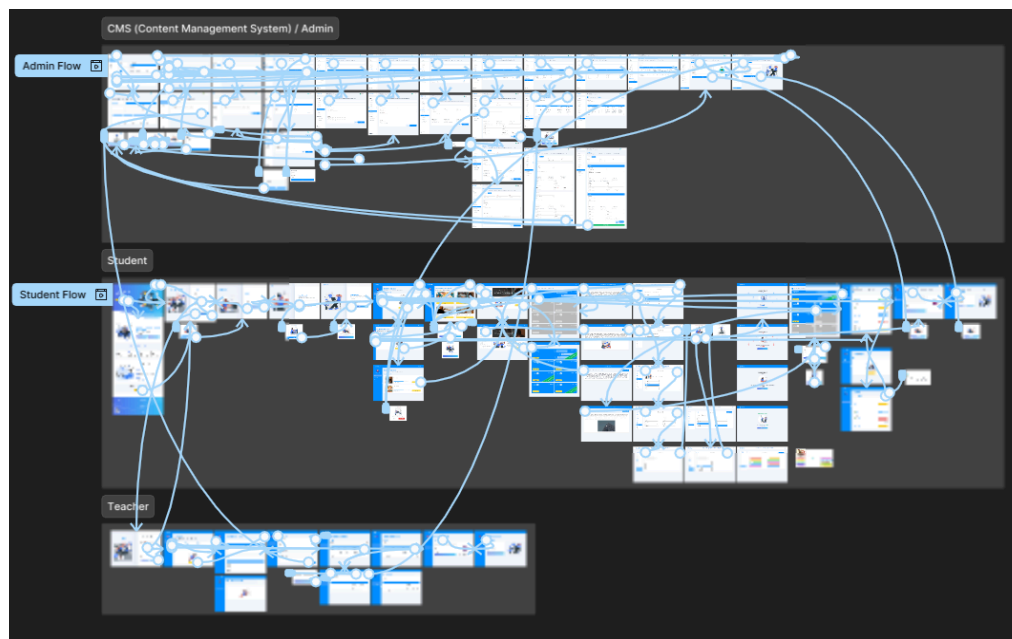


Gambar 178. *Mobile mockup halaman report*

## H. *Prototype*

*Prototyping* sendiri dilakukan dengan membuat tautan antara *frame* dan elemen-elemen di dalam *frame*, misalnya *button*. Saat *prototype* ditampilkan, pengguna dapat mengklik elemen yang telah ditautkan untuk menavigasi di seluruh tampilan aplikasi. Berikut ini adalah *link prototype* untuk setiap *role*:

- a) *Admin*
- b) *Student & Teacher*
- c) *Mobile*



Gambar 179. *SEALS prototype*